最新掌机资讯，最绝掌机攻略，最炫掌机周边！ VOL.12

掌机迷

POCKET GAMER



◇研究攻略

龙珠Z 悟空斗传

钢之炼金术师 · 迷走圆舞曲

牧场物语 再研究

银河战士 · 零点任务 最低收集研究

恶魔城月轮 最短通关记录

勇者斗恶龙3 资料篇

网球王子2004 金 · 银

幻想水浒传 极道研究

SONIC A3 达人攻略

海贼王 棒球全攻略

◇独家特辑

逆转刹那的精彩——解读经典巨作逆转裁判系列

给行货掌机的十二点建议

机战编年史（续）

12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2

POCKET GAMER



刚学会走路

早已学会啼哭
现在刚学走路
一步接着一步
开始压抑不住
奔向前方的速度

风林

12

POCKET GAMER

11 10 9 8 7 6 5 4 3 2

掌机迷 POCKET GAMER

CONTENTS

P2 有罪?无罪? 逆转刹那的瞬间

P14 逆转裁判番外篇

游戏通

22 星之卡比 镜之大迷宫

26 忍者茶茶丸 传承记

27 ZERO ONE SP

27 洛克人ZERO 3

P14 FAMICOM MINI

研究所

32 恶魔城 月之轮回 疯狂挑战

34 牧场物语～MM的游戏心得

42 银河战士 零点任务 最低收集研究

48 勇者斗恶龙3 再造传说补完研究

56 热血物语 EX

58 幻想水浒传 卡片传说

P66 给行货掌机的12点建议

POCKET梦攻房·超爽攻略

70 SONIC A3

74 海贼王棒球

78 龙珠Z 舞空斗剧

82 网球王子2004 金／银

88 游戏王 双六

90 钢之炼金术师 迷走的轮舞曲

出版

人民交通出版社

ISBN 7-114-04552-2

ISRC CN-M14-03-304-6/V·TP

地址：（100013）北京和平里东街10号

电话：（010）64294878 64299027

制作

北京次世代科技发展有限公司 制作

邮购地址：北京安外邮局75号信箱 发行部

邮编：100011

电话：（010）64472177

POCKET兵工厂

GBA LINK ZIP测试	112
妖姬本色 EWIN揭秘	116
玩转PDA	122
市场行情	126
模拟汉化站	132

精彩栏目非看不可

目录	1
游戏月批	20
机战编年史 续	100
GB的不灭传说 3	134
口袋百问 vol.7	142
掌机游戏封神榜	150
POCKET专业户	156
工房批评	162
人性贴图区	164
动作高手达成之道	166
问答无双	170
掌机游戏动漫坛	174
游戏杂谈	178
本月最新销量排行榜	184
日本游戏发售表	185
POCKET情报站	186

合作网站

任迷俱乐部

www.ninclub.com

掌机之王

www.GBGBA.com

口袋妖怪网

www.pmgba.com

中国掌机地带

www.chinagba.com

混沌星辰

www.loveu.cn/hdxc

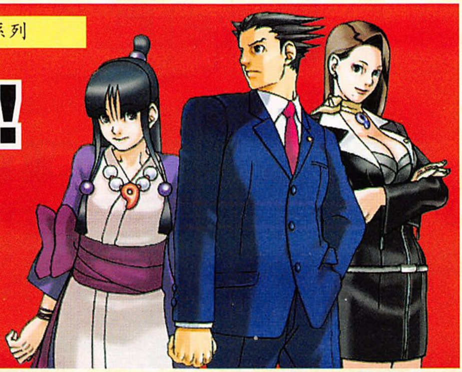
GBA BASE

www.4757.com

封面作者：饿龙

▶▶▶ 解读CAPCOM经典剧作《逆转裁判》系列

有罪？无罪？！逆转刹那的精彩！



■文/ 转生之炎

2003年，当《逆转裁判》悄然降临于中国的时候并没有引起多少玩家的注意，也许大家都把它当作了一款普通的AVG作品，包括本人，直到某一天闲逛日本网页，看到大量的日本玩家对《逆转》的疯狂追捧，直到突见三上真司大名高悬，才突然意识到其"有点来头"。此时恰逢《逆转裁判2》发售，于是上手一试，顿时欲罢不能。

必须要申明的是，玩《逆转》并不是冲着三上的名头，事实上三上只是开了个好头。真正引人入胜的是《逆转》本身错综复杂的剧情和新颖的游戏方式。到目前为止《逆转》系列一共推出了3款游戏，环环相扣，层层深入，每一次新作的推出都解开了前一作留下的谜底，而每一次新作的推出又埋下了新的伏笔，让玩家们孜孜不倦地追寻下去。如果是文字的阻隔使你与它失之交臂的话，那实在是一种损失！

整个《逆转裁判》系列游戏均由两部分组成：案件搜索和法庭辩论。和真实的案件中一样，并不是所有的涉案人员都是那么善良得愿意与你亲密合作，也不是所有的资料都摆在面前，种种天然的、人为的障碍千奇百怪地设置在你的面前，所以，对线索敏锐的感知能力和推理能力就决定了你的成败，当你百般周折后挖掘出一个新的线索，或打听到一条有用的的证词而将剧情向着真实又推进一步时，得到的是一种置身情节的惊喜和激动。而搜集了足够的资料后，接下来便是更加惊心动魄的法庭辩论时刻，你所收集的一切资料便是你的匕首和投枪，能够刺中真凶的要害就要看你对它们的驾御和运用了，热血沸腾的场面大大满足了玩家们无限膨胀的正义感。很奇怪的是，检查官明明应该是正义的化身，不过，在游戏里他们会设置各种各样的障碍以及意外的打击。但当玩家冲破一切阻碍，将真相呈现于光天化日之时，那种紧张之后骤然的轻松也足以让人倍感欣慰了。

这就是《逆转裁判》系列，以它一贯的高素质和越来越完善严密的剧情延续着扑朔迷离的故事，让人停不下来地一代代追随下去，你会期待第四部作品的发售吗？我会的，因为我已经深陷在它高潮迭起的惊险中，欲罢不能！

第一章：爱与恨的迷宫——解读《逆转》人物系列



纵观《逆转》系列，最引人入胜的莫过于剧情部分，而剧情之所以入胜，首推错综复杂的人物关系，对这样一部剧情分量极重的游戏来说，人物塑造的成功与否决定着游戏本身的成败，一个没有高潮的推理剧本是失败的，一个没有成功角色支撑的故事同样苍白。

正是这些舞台上的人们，演绎着一段段让我们或振奋不已，或扼腕痛惜的精彩故事，横跨《逆转》中10年岁月。

Chapter 1 正义

《逆转裁判》系列中，始终活跃着一群与主角成步堂龙一"作对"的家伙，而最有趣的莫过于辩护律师与检查官的微妙关系。除开纯粹充当"新手练习"角色的亚内检查官外，律师和检查官的角色因为他们所处的背景往往产生了极其戏剧化的冲突。虽然是为主角成步堂配戏,但是检查官角色的塑造也不可忽视。而在这庞大的检查官方阵中，特别值得一提的有2个人。

《逆转》系列中最成功的塑造应该算是御剑怜侍，作为矢张政志的同学，自打与他扯上关系后，貌似严肃的御剑就时常在剧情上轮为搞笑角色。无论是胜券在握时洋洋得意又优雅地晃晃指头,还是气急败坏时捶胸顿足砸桌子，总能让人发现他沉郁外表下有趣的另一面。而与狩魔冥两个要强的家伙之间若有若无的关系，也总能吸引玩家饶有兴趣地把他们搭台唱戏。最精彩的莫过于《逆转裁判3》中御剑与狩魔冥的一场对决，身为检查官的御剑在同学的再三拜托下，居然也能做出冒充辩护律师出庭的事（纸做的律师徽章也能混入法庭? 真服了《逆转》了！），再加上与狩魔冥之间微妙和关系，使这场辩论变得戏里戏外都有了看头。虽然身为专门与成步堂作对的检查方人物，但却都是面冷心热的人，虽然口口声声宣称要将成步堂如何，每次在关键时刻总会伸出援助之手的家伙。对于御剑怜恃来说，大概是与千寻一起初次出庭结下的不解之缘吧！而狩魔冥则是将成步堂当做了追赶的目标，或者说，用不放弃的争斗，但不管怎么说，因为她们，使游戏更加人性化。御剑怜侍，第一个真正站在主角面前的对手。同样的，也是主角的好友。这样的宿命似的设定似乎显得有些老套了。但是丝毫不影响御剑这个人物的经典。

游戏对御剑的描写方法是典型的先抑后扬，一开始就借主角之口，说出了御剑为了裁判的胜利，而不惜使用隐瞒证据，修改证据等方法。一方面，这是由于其师匠的一贯教导。另一方面也是御剑的执念。"被告都是有罪的"--御剑是本着这样的执着而一直担任着检察官的。所以在他看来,这样的手段没有什么卑鄙不卑鄙的,只不过是制裁有罪之人的方法而已。而实际游戏中，在千寻被杀一案中，御剑也多次的展示了他的这种手段。好在御剑始终是御剑,在大将军一案的最后，从心底明白了谁才是真正的罪犯的御剑，站在了正义这边。

御剑始终是御剑,即使经历了这么多年这么多事,御剑的心中始终存在着"律师的正义感"。应该说，即使他现在的执念，也是特殊事件催化下的"正义感"的变种。从那一刻起，游戏对御剑的描写就开始转为正面的描写了。在《逆转裁判1》第4话的一开始虽然给了个相当有误导力的镜头,但是我想那时候大家的心中都至少有那么一种感觉：御剑，不可能是罪犯。而随着案件的深入,展开在我们面前的并不是简单的一个事件,而甚至是这近20年来,影响着御剑以及他身边,甚至是整个逆转世界的悲剧。DL6号事件，灰根高太郎失去了他的未婚妻，他的生活甚至他的名字。而被卷入其中的绫里一家也陷入了一场悲剧之中，家族的动荡直接激发了矛盾。而御剑，失去了父亲，同时失去了"律师的心"也就是"信赖的心"。"被告都是有罪的，为了无罪他们什么谎都会撒",御剑的话同样是对自己说的,20年来,一直困扰他的噩梦。自己的父亲是自己杀死的。无法接受这个事实的御剑把他以


同人笔下的御剑显得更有书生气质

你与掌机之间的喜怒哀乐，你有什么想对天下掌机迷说的话，尽管写来！我等天生看信狂在这里等着您，永远！
来信请寄：北京安外邮局75号信箱（邮编：100011） 雪人收！

为的真相深深地埋在了心底。但是他的正义感无法原谅也无法被埋没。在众多的选择中，御剑选择了成为检察官，以帮助制裁他人来完成自己的赎罪。但是，这丝毫没有帮助到他。20年来，他还是一直重复着当年的噩梦，心底的黑暗在睡眠这个精神力最为薄弱的时候，跑出来袭击御剑心灵最薄弱的环节。于是，形成了这样的恶性循环，御剑为了摆脱这黑暗而不断的制裁别人，但是同时，每当制裁了别人的同时，内心的"被告都是有罪的，无法被宽恕"这样的想法就更加的强烈，从而反过来制裁他自己。一直到"律师射杀事件"。这条导火索最终点燃了20年来的炸药。

人的内心一直在逃避而不想正视的东西，被别人拿到面前来当面指出了，这样自己也就无法逃避。很多时候，人们依赖心理咨询的原因就在此。灰根高太郎是以御剑为真犯人而邀之见面的。他甚至是御剑自己也默认了当时杀死御剑信的就是御剑本人。于是，正义感驱使下的御剑终于决定自己为DL6事件负上自己的责任。"噩梦始终是噩梦"，这个时候，某种意义上说是继承了御剑意志的成布堂站了出来，他的执着就是"律师的信赖之心"，成功的辩护不仅使御剑洗雪了冤情，同时也帮御剑找回了失去的"心"。正如《逆转裁判3》中御剑的名言：检察官的信念就是怀疑，而辩护律师的信念则是信赖！御剑和成布堂，所谓"挚友"，大概就是这个概念了吧。

检查方阵的另一号值得一提的人就是《逆转裁判3》中登场的后藤检查官，应该说他也是《逆转》系列中最感人的塑造。相比与御剑怜恃于狩魔冥有趣的故事，后藤的故事就满是悲凉，真名为神乃木庄龙的他，在5年后醒来的时候，得知的却是自己最爱之人的死讯。可以想象对于神乃木这是一个多么沉重的结局，爱人、仇人、一切尘埃落定后剩下的是空无一人的世界。所以对于他来说，律师职业的选择也许仅仅是为了一种变相的报复，向过去历史的报复，向无情命运报复，甚至是向自己的报复。深悔自己没能够保护到自己最重要的人，并将仇恨转嫁到本该守护在千寻身旁的成步堂龙一身上，将身份换做"后藤"（日文谐音"GOD"，上帝之意）后，神乃木便将自己当作上帝之手，来惩罚这个世界，惩罚那些曾经伤害自己和自己最爱之人的犯罪嫌疑人。并企图给予成步堂最沉重的打击。然而最终，他还是折服于成步堂执着的信念里了。

生活在影子里的神乃木庄龙，默默地保护着自己最重要的人们，甚至不惜犯下杀人的罪过，让人感到一种无可奈何的悲哀。然而最后，他在成步堂身上看到的确是千寻的影子，不知道在他内心中，那一刻的感受究竟是悲愤还是欣慰。

Chapter 2 凶手

当然，一部成功的作品里光有英雄们的光辉形象是不行的，所以必须要有反角！所幸《逆转裁判》系列里的反角都是反得相当彻底的，所以自然不会有冤假错案的担忧。不过，凶手之中也有高下之分，高者如神乃木庄龙，气定神闲，侃侃而谈，低者那就多了，反正反角中没有几个在真相暴露后不张牙舞爪，呼天抢地，地动山摇的。当然例外者有如美柳，从温柔若鸟，到回眸中的寒光，其间反差令玩者都不禁胆寒。

美柳出场虽晚，可潜力不小，《逆转裁判3》中第一话、第四话、第五话中均有登场，她也是《逆转》系列中唯一一个横跨3话，始终不变的反角，和几乎所有的反面角色一样，一个凶残的女人背后一定有一段悲惨的过去，美柳也不例外，从小就被父亲抛弃，在继父那里也没有能得到应有的关爱，成长的环境决定了她狭隘的心性和强烈的报复心理，对抛弃母亲

如果让我在女友和《掌机迷》之中选一个，我定会选《掌机迷》，因为《掌机迷》是永远的朋友，而女友有时会失去。郭威；17；男；101500；北京市密云县二中分校高一8班；兴趣：打机；　雪人：你确定你每期都能买到《掌机迷》吗？^_^



的宝石商人的报复，和一而再，再而三的犯罪。从绑架案中陷害善良的尾井田，到杀害自己的姐姐勇希，然后再到"杀害"追查自己的律师神乃木庄龙，再到谋杀成步堂未遂，转杀同窗灭口，直到被执行死刑后，还借真宵母亲之手还魂，意图酿造更大的悲剧。可谓百足之虫，死而不僵。

另外，在《逆转》系列中每部作品的凶手都有些令人意想不到的登场，有的温文尔雅，有的凶残恐怖，杀人的理由也错综复杂，仇杀、情杀、误杀、灭口，当一切真相大白时，凶手们面对真相的态度也截然不同，印象深刻的是在《逆转裁判2》中的那一位误杀了自己恩师的训兽师，当他听完成步堂龙一全部的推理后，只是平静地仰望着天空，仿佛遥望着恩师的身影，他也是整个《逆转》系列中，笔者印象中最为平淡地接受事实的凶手。

不过，凶手也分三六九等，一些下三滥的凶手也一定会在游戏里蹦哒几下，虽然一个个开始挺骄傲的，但到最后无一例外歇斯底里地干嚎外似乎就没有别的招数了，这类的凶手太多，就不一一敷述了。

Chapter 3 遗憾

作为《逆转》系列中最大的遗憾，莫过于千寻早早地离开人世。6年前，作为一名新出道的辩护律师，千寻站到了法庭的辩护席上，站在她身边的是深爱着并保护着她的所长神乃木庄龙，辩护的对象是一个5年前因绑架勒索被判死刑，然后在执行前越狱又被抓回的逃犯，而在越狱途中他还被指控杀害了一名名为"美柳勇希"的女警。在千寻抽丝剥茧的追问中，终于发掘出了5年前深埋的秘密，原来这竟然是一出被害者与被绑架者串通陷害被告的事件！善良的被告为了袒护自己心爱的人，竟然不惜服毒身亡，而真正的凶手却优雅地微笑着离开了法庭。初次辩护给千寻留下了巨大的伤痕，发誓决不肯放过真凶的她和神乃木展开了对美柳长达半年的追踪，然而最终的结果是，就在神乃木即将接触真相的时候，却遭遇美柳的"毒杀"。在对外宣称"死亡"后，神乃木因为中毒而陷入了长达5年植物人状态昏睡中，其间千寻没有放弃，终于在第2年的为成步堂的辩护中抓住了真凶美柳将其绳之以法，虽然这一次她又想故技重施嫁祸成步堂，但终于被千寻识破。然而就在事件的1年后，千寻因涉案被凶手杀害，成为了神乃木5年后醒来最大的遗憾……

在《逆转裁判》系列的第一部作品中，最让人震惊和遗憾的莫过于千寻的在第二话中的突然被害，让之成为《逆转》系列中最沉重的音符。当然在老练的编剧手里，一个重要角色的死亡必定预示着更加精彩的情节展开。果不其然，《逆转裁判3》中，千寻的故事得到一一铺叙，一个人物形象才这样逐步丰满起来。千寻的故事无疑是整个剧本人物塑造中最令人感动的一部分，同时，也成就了《逆转》系列最大的遗憾。相信在《逆转裁判3》的第四话中，当善良的被告在真凶面前服毒自尽，鲜血自他的嘴角落下时，所有的玩家都是为之震撼的，震撼之余，不能不佩服制作者欲扬先抑的技巧。

虽然千寻后来以灵媒的形式仍然时不时出现在游戏当中，但对于深爱他的人来，却是自手中滑落，而再也无法拾起的温度。所以不知道神乃木庄龙在面对以灵媒形式出现的千寻，会是何种的心情。

淡淡烟草味，浓浓咖啡香。看看掌机迷，按按GBA。陈演文；19；男；528415；广东省中山市小榄镇华福路10号二层；兴趣：音乐、漫画、小说、游戏；QQ：1810506；　雪人：呵呵，好悠闲的生活啊，令人羡慕！但是，吸烟有害健康！

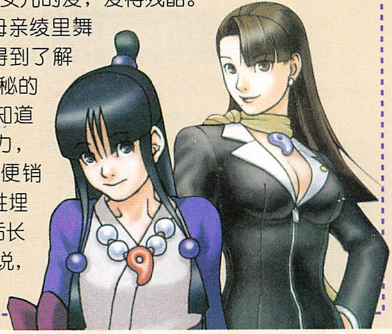
Chapter 4 血脉

《逆转》系列中的血脉关系，概括起来不外乎两条，一条就是两对姐妹，绫里千寻和绫里真宵；一条就是两个母亲，绫里舞子和贵美子。

绫里千寻和绫里真宵，绫美与美柳ちらみ，两对截然相反的亲姐妹同样在《逆转裁判》系列的故事里给人留下了无比深刻的印象。同样身上流淌着"仓院里"的血脉，同样是一对姐妹，酿成的却是截然不同的后果。作为仓院里"本家"血脉遗传，绫里千寻和绫里真宵按照遗俗本应卷入对"本家"地位的争夺，但作为姐姐的千寻选择的是担当律师之职，退出了"仓院里"的血脉之争而让妹妹真宵做了"本家"。而如果说是姐姐善良的心性促成了达成了绫里家姐妹的相互对于出生在"分家"的美柳和绫美，命运给她们的却全是嘲弄。母亲贵美子被宝石商人抛弃，令人讽刺的是，作为"分家"贵美子所处心积虑想要扶持而上的分家小女"春美"，却和"本家"的真宵宛若亲生姐妹般的亲密，不知这是否是对尚在牢狱中的贵美子一种极大的讽刺！亲情和血脉，毕竟是无法割断的东西。

而同样是作为母亲，绫里舞子和贵美子选择了对孩子不同的爱。作为春美、美柳、绫美三个女儿的母亲，贵美子却从没将她们等视过，如果说有爱的话，贵美子的爱也只倾注给了天生灵力巨大的春美，——理由只有一个，就是夺回本家的地位。而美柳和绫美几乎是或遭遗弃，或为工具的命运。贵美子对女儿的爱，爱得残酷。

作为《逆转裁判2》中最大的疑问，真宵母亲绫里舞子17年前的失踪事件终于在《逆转裁判3》中得到了解答。《逆转裁判1》、《逆转裁判2》中对这位神秘的母亲都有所涉及，在剧情点滴的泄露里，我们知道她拥有仓院里的"本家"血脉，拥有强大的灵力，但却在《逆转裁判1》的御剑家族的事件之后便销声匿迹。也许是失败的灵媒让舞子羞愤之余隐姓埋名，但她带来的却是仓院里名声的陡然坠落和之后长达17年"本家"与"分家"的血脉之争！而对于真宵来说，最大的悲哀，莫过于与母亲再见亦是永别。



第二章：《逆转裁判》系列案件全检索

对于这么一款以剧情引人入胜的作品，对它的解读自然少不了剧情检索。而作为一条时间轴上的推理故事，《逆转裁判》最大的特色就是它悬疑的剧情和层出不穷的意外，吸引着玩家抽丝剥茧，层层深入，从一代到三代，每一作都有猛料爆出，每一作都让人欲罢不能，整整3部作品，编织成一个数量庞大，关系复杂的巨大网络。

《逆转裁判1》：故事的开端



作为《逆转》系列最初的作品，《逆转裁判1》基本上为整部作品奠定了基调和风格。也开拓了法庭辩论的游戏先河。

游戏本身的魅力在于文字的表现，所以在没有汉化的情况下，我们尽可能地让玩家了解到其中的精华所在。一个游戏终了，总是有很多的感慨，因为我们也同主角在这历程中一起成长。游戏中的每一个选择，都仿佛是我们人生中的选择。不管答案如何，相信我们始终会朝着美好的未来前进。

我爱caichengxi，我爱《瓦里奥制造》，我的瓦里奥医生的记录是"连冲HI20级达634600分，请有意者可与我挑战。
孙礼燕（女）；上海；

第一话 最初的逆转

情节回放：高级公寓的一个房间中一名年轻女性被杀。被逮捕的是和她交往的不走运的男子——矢张政志，他是主角成步堂龙一从小学时代开始的亲密朋友。而成步堂要替他伸张正义的另外原因是——他欠了主角一大笔钱！这也是主角经历的第一场法庭辩论，发掘出来的真相打碎了矢张的美梦，原来矢张的女友只是在玩弄他而已，而凶手是另一名名为山野的男人，成步堂很轻松地利用时差的漏洞抓住了他犯罪的决定性证据。

评点：作为系列的第一部作品，剧情非常简单，稍加推敲则不难解决，然而在千寻的指点下第一次站在法庭上感受激烈辩论，对于成步堂来说却是永远难以忘记的回忆。

曲折度：★　**感染力：**★

第二话 逆转姐妹

情节回放：持有重要证据"钟"，并一直追踪犯罪者的千寻终于在自己的办公室被杀，文件被偷！在这里成步堂终于见到了千寻的妹妹，灵媒师真宵，而她却阴差阳错地被警方怀疑为杀害千寻的凶手。从真宵那里得知了关于绫里家族的事情，在成步堂的努力和"千寻"的协力下终于挖出了真凶，而成步堂最后才发现，原来一直扮演着"千寻"的都是真宵，而并非什么灵力。

评点：《逆转》系列情节真正开始展开的一话，许多后来的重要人物都在这里初次登场，包括成步堂既是朋友，又是对手的御剑怜侍。情节上，初次展示出《逆转》系列的悬念迭起，但由于千寻被杀，使这一话成为逆转系列中最为沉重的话题之一。

曲折度：★★　**感染力：**★★★★

第三话 逆转的トノサマン

情节回放：从新闻中得知《大江户トノサマン》的主角荷星三郎涉嫌杀害演员而被逮捕，被害者是扮演怪人的衣袋武志，胸口被长矛刺穿。虽然有录像机拍下了荷星扮演的诸侯，但照片记录上却写着"第二人"，原来之前还有一个小孩曾经来过，自称目睹了打斗过程。但他所看到的恰好是被告与被害者着装替换的时候，由此也引出了5年前的事故，衣袋害死了一个人，而一个叫做姬神的女人利用黑社会势力解决了此事，从此衣袋就一直受着她的利用。而最后，他偷了戏服准备袭击姬神时被杀。其实姬神并没有要杀衣袋，只是把要来袭击她的衣袋推了下去，在下面栅栏突出的尖顶刺死了他。等同于5年前的事故。

评点：情节曲折的一话，最终的结果却是一场不该发生的凶杀，但是与故事主线涉及不大，作为《逆转系列》最初作品中一个普通的故事，没有给人留下什么比较深刻的东西。

曲折度：★★★　**感染力：**★★

第四话 逆转、然后再见

情节回放：圣诞夜平静的湖面发生凶杀案，凶手竟然被怀疑是御剑怜侍，而死者叫生仓雪夫，曾辩护过"DL6号事件"。而在"DL6号事件"电梯中的被害者就是御剑的父亲。那次事件中，这次的被害人为"DL6号事件"的嫌疑犯辩护成功，而绫里舞子却灵媒失败，使罪犯逃脱。检查官是御剑的师父狩魔豪，一个险恶的男人。激烈争辩后最后的真相是骇人听闻的， 原来真正的凶手正是豪，15年前他因为被御剑父亲抓住了尾巴而被处罚。当天豪在走进电梯，看到已经昏迷的三人和地上的手枪，他知道这是命运的安排。

评点：无愧于《逆转裁判1》中的最终话！在这一话中，御剑怜侍的性格才得到完整的展现，过去的故事并没有完结，"DL6"事件实际上是为以后的故事埋下了重大的伏笔。在我们完成了整个《逆转》系列3部作品后，回头再看最初的发端，不由得感叹命运的神奇。有其因，则必有其果。

曲折度：★★★★　**感染力：**★★★★

《逆转裁判2》：不是终结



对于国内玩家"如梦初醒"的一作。仍然延续了前作富于个性化的角色设定，并加入了更加曲折复杂的剧情和新加入的"心锁"系统让人大呼过瘾。个人认为音乐及音效是整个系列中制作得最令人热血沸腾的一作！但从剧情角度来看，也是系列中最为松散的一作，4个故事完全独立。

第一话 失去的逆转

情节回放：警官被杀，凶手疑为其女友须须木，糟糕的是成步堂开庭前却被人神秘击昏。真相很简单，凶手为一个犯罪团伙成员，而须须木拣到的正是他藏有犯罪人员名录的手机，害怕真相泄露的凶手选择了杀人灭口的途径，杀害了须须木的男友，并假装证人企图嫁祸须须木，不过这厮也太过经不起推敲，三下两下便露了马脚，最后还太过粗心地在击昏成步堂时错拿了手机，不打自招！

评点：简单却有趣的一话，对于许多这时才接触到《逆转裁判》系列的玩家来说是很容易上手并体会到游戏的乐趣。对于老玩家来说，底气十足地喊出"有异议！"也是一种久违的热血沸腾。

曲折度：★　**感染力：**★

第二话 再会，然后逆转

情节回放：成步堂终于恢复了记忆，在和助手绫里真宵回去协助医生为车祸中死去的护士进行灵媒召唤的时候突然发生凶杀案件，难道是护士的亡灵借真宵之手杀害了医生？为了替真宵洗清罪名成步堂展开了调查，牵涉出的竟然是绫里家"本家"与"分家"的内斗，17年前，仓院里家主舞子神秘失踪，而长期位处"分家"的贵美子开始对本家的觊觎。参与凶杀的有2个人，主谋是车祸中并未死去的护士，动机是复仇，而帮凶则是贵美子，动机是将真宵送入监狱，让自己的女儿登上家主之位，从而控制仓院流。凶杀在真宵的灵媒中进行，随后，真宵被藏入了箱子，而冲进门的人恰好拍到了真凶护士的样子。

评点：相对复杂的一个故事，另外，这个故事也留下了第二作中最大的疑问：17年前失踪的绫里舞子究竟身在何处？因何失踪？毕竟正是因为舞子的失踪，才给绫里的"分家"制造了再次争夺本家的机会，同时，也让之成为玩家所关心的焦点。

曲折度：★★　**感染力：**★★

第三话 逆转马戏团

情节回放：马戏团的夜晚突然发生凶杀案，马戏团人人敬爱的团长被杀，凶手被人目击是马戏团内当红魔术师，并且在案发后"从空中飞走了！"。会说腹语的木偶师，漂亮的训兽师兼团长女儿丽香，信口雌黄的小丑，每个人都目击了案件发生的一部分，每个人的言辞里又都有漏洞，其实每个人都没有完全目击到现场，而被人目击到的"被告"也产生了诸多不同之处，其实，每个人目击到的"被告"都是不同的东西，有人目睹了真正的被告，有人目睹的是团长假扮，更有人目睹的只是被绳子吊起的被告的半身铜像——这就是"飞天"的秘密，最后的线索指向了训兽师アクロ。真相大白，原来，这是一场误杀！训兽师アクロ的弟弟因为团长女儿丽香的一个玩笑而丧命，存心报复的他却失手错杀了自己敬爱的团长，在整个真相被揭开后，他的表现，自始至终是所有真凶中最为平静的一个。

评点：在所有的凶犯中，"误杀"是最令人扼腕而又无法挽回的错误，年幼无知的嬉闹已经导致了一场悲剧发生，偿还无知的罪恶难道要用到更多的鲜血吗？不知道在错杀了自己敬爱的团长后，アクロ是以如何的心态面对最终的宣判。只是对于剥开真相的玩家来说，对于这样的结局，只有一声叹息。所有的谜题揭开了，结果却没有胜利的喜悦和欣慰，因为在这样的结果中，我们分不出谁是输者，谁是赢家，谁是胜利，谁是失败。

曲折度：★★★　**感染力：**★★★★

偶人迷死日本。偶人迷死游编这行工作。偶人迷死にんじめ。偶人很想去《PG》部混饭。秃子？哼哼，虐杀！！
灰原忧；15；100072；北京市丰台区卢沟桥东关382；兴趣：动漫、纯掌机、上网、网球、恶搞；QQ：327801945；

第四话 再见，逆转

情节回放：当红明星被杀，凶手被怀疑为他的竞争对手，此时突然传来消息，真宵被绑架，交换的条件是一次被告的"无罪判决"，无奈之下成步堂接手案件。随着案情的深入，疑点也一个个呈现出来，一张神秘的卡片在被害者的房间内被发现，这是一个警方通缉多年的犯罪团伙"杀之屋"的标志，杀之屋才是杀害被害者的真凶，而委托人正是被告本人（好一招借刀杀人！）明知道被告就是真凶，却因为真宵尚在犯罪团伙手里，成步堂一筹莫展。为了拖延时间我不得不违心地提出反证：被告无罪。最后的关头御剑为了真宵的生命放弃了询问和立证，正义？还是真宵的生命？如果选择正义，那么真宵会丧失性命，如果保全真宵，那么无辜的雾绪将会被判杀人罪名！有罪？！无罪？！突然而来的狩魔冥带来了最终的资料！按照杀之屋的信条，犯人只要求了凶手不是被告的判决，只要达到"信用"就可以要求放人，以王偷录的录影带证明他破坏了信赖关系，指出真正的犯人是虎狼死家，因为是他直接实施杀人！满足"杀之屋"凶手不能是被告的要求。接着揭露王对杀手办案过程偷拍的秘密，而理由就是——王不信任任何人，尤其杀之屋！而那卷录像将被用来胁迫杀之屋。虎狼死家愤怒地宣布契约终止，杀之屋宣告将全力追杀王！无论怎样的结果，等待王的都是死路一条！裁判终于结束了！真宵终于顺利返回，盛大的宴会上得知证物一共是4个而被狩魔私自扣下了一个，而那最后的一个证物竟然是一张改画成成步堂头像的"杀之屋"卡片！

评点：这是逆转中情节和冲突最为激烈的一作，也是唯一的一次被告即是真凶，对于成步堂来说，也许这将成为他律师生涯中最为漫长和艰难的一次出庭，在正义和亲情之间，给了所有人一个困难的选题。真凶得到了法律内和法律之外的惩处，但略感遗憾的却是犯罪组织"杀之屋"仍然逍遥法外。

曲折度：★★★★　感染力：★★★★

《逆转裁判3》：在历史的端口徐徐回望



经过近1年时间的准备，《逆转裁判》系列终于在万众瞩目下推出了系列的第3作，遵照该系列一贯的玩法和稳定性的维护，系统较之前作几乎不做修改，但案件的曲折程度明显大增，并且每一话不再重复过往独立的单元，而是环环相扣，互为铺垫。时间方面也是系列中跨度最大的一作，前前后后10年光阴！10年之间，谜中谜，案中案，尤其是第四话《最初的逆转》，不完美的结局让扑朔迷离的剧情嘎然而止，而将所有谜题的答案在第五话（最终话）中统统抛来，一气呵成。真有点让人喘不过气来，惊叹于编剧"欲擒故纵"的技巧！

第一话 回忆的逆转

情节回放：5年前，成步堂被卷入一起校园内的杀人案件，被害者是成步堂现任女友美柳ちらみ的前男友吞田菊三，死因是高压电击。目击者正是美柳ちらみ，而她也正是半年前毒杀一名律师的疑犯，但由于没有确凿的证据将她定罪。而事实真相是：半年前，美柳ちらみ本是吞田菊三的女友，她用随身携带饰品里的毒药毒杀了名为"神乃木庄龙"的律师后，正苦于无法藏匿作案器具时遇到了成步堂龙一，于是顺理成章地将饰品交给了成步堂保管，因而躲过一劫，不明究里的成步堂却傻傻地将它当做"爱情信物"带在身上不肯交还，逼得美柳ちらみ不得不委身女友身份监视成步堂并谋夺饰品。1年过去了，美柳ちらみ终于失去了耐心，按照一贯的做法，这次的目标是成步堂，于是她潜入自己前男友菊三的实验室偷得毒药准备对成步堂下手，然后这一切却被菊三发现！善良的菊三在一个大雨之天将成步堂约出，把一切告诉了他，但成步堂愤怒之中却不能相信他，不巧的同时，这一切被刚好路过的美柳ちらみ所窃听。一个杀人灭口并嫁祸成步堂的计划就在他离去后的30分钟内实施了。而看破一切的人，正是成步堂的老师绫里千寻，也因为这一次案件，千寻的信念也深深地影响着尚在求学中的成步堂。

1年后，成步堂踏上了与千寻同样的道路，

而老师千寻却一去不返……

评点：作为让玩家上手的第一话，剧情方面相对简单，仅有法庭辩论而无案件搜查。简单的案情下某些细节却值得商榷。美柳ちらみ并不明智地将自己作为了"目击者"出现，等于是把辩护和检查双方的视线引向了自己，百密一疏，终被揭穿。可圈可点之处在于案件虽简单，却为后来埋下了深刻伏笔：半年前的妻杀律师时间究竟如何？！美柳ちらみ身上是否还另有隐情？但随着为美柳ちらみ的定罪似乎又让剧情止步于此，第二话，话题一转，似乎又与之全无干系。

曲折度：★★　感染力：★★

第二话　被盗珍宝的逆转

情节回放：连锁案件，在珍宝展览中，仓院里丢失了的珍宝"供子的骨灰罐"，被告"怪盗先生"却是一名面色温柔的男子天衫优作，目击者是一名名叫哀牙的侦探，经过成步堂层层挖掘，终于证明了被告当晚并不在盗窃案现场，而是在警察局的局长办公室中，好不容易洗清了盗窃的罪名，却突然引发案中案，当晚局长被杀！而成步堂自己所证明的"被告当晚出现在局长办公室"却成为了判定其有罪的最佳证明！经过层层深入的挖掘，终于发现了，当晚引诱优作前往局长室的人正是哀牙，而他自己出现在珍宝展盗窃场所的照片也是事先伪造！最后，一句"被告当天晚上穿着怪盗服装潜入警察局长办公室！"将他送入了有罪的深渊！

评点：案中案的设置在《逆转裁判》系列中还是第一次的尝试，本以为只是一个简单的盗窃案，正有点提不起精神的时候突然发现峰回路转！案中有案，谜中藏谜的感觉有种陡然挖到宝藏的惊喜。剧情比第一话复杂程度大大上升，手里的证据数量也大大增加，"心锁"系统再次登场。另外，《逆转裁判2》中的剧情和道具在本话中也有影射，该系列的玩家一定会觉得倍加亲切。

不过，尚待一提的是第二话中剧情设置仍然有值得推敲之处，如哀牙侦探存心嫁祸优作，那么一开始就不应该指认他为珍宝展的"怪盗"，如果成步堂能力不济，不能洗脱优作的盗窃罪名，杀人案的罪名无人承认，对真凶的他来说岂不糟糕？

本话为一个独立案件，无甚牵扯，对玩家来说，牛刀小试而已。但却引出了一位不同寻常的神秘人物：人称"GOD"的后藤检查官……对于该系列的玩家，到这里恐怕已经有几分感到这个人物的隐藏身份。

曲折度：★★★　感染力：★

第三话　逆转的食谱

情节回放：《逆转裁判2》中"不幸的女神"再遇厄运！在名为"吐丽美庵"的法国餐馆打工时却离奇遭遇下毒事件，被怀疑为谋财而毒杀了一名程序员冈高夫，作为老朋友的成步堂这次自然又是义不容辞。搜查引出病毒光盘、高利贷公司和黑社会势力层层黑幕，众位"目击者"也难脱干系。原来这又是一次与黑势力相关的谋财杀人案件！高利贷公司头头虎之助驾车飞驰将黑社会老大的孙女撞成重伤，侥幸保命积下了高达1亿日元的医疗费，害怕丢命的虎之助只好将主意打到了欠下自己千万日元的程序员冈高夫，将他约到"吐丽美庵"的目的不是还钱，而是这个天才程序员开发出的某种黑社会价值亿元的电脑病毒！本来一切进行顺利，突然奇迹发生了！冈高夫所购彩票突然中了大奖5千万，他再不需要为还钱而将自己的程序出卖给虎之助，而面临走投无路的虎之助也再起歹心，不惜杀死他谋夺病毒。然后，伪造了另一个"须须木下毒"的现场故意让人目击到！

洗清了罪名的须须木重获自由，最重要的是，须须木的爱情里程终于重新见到了新的曙光，命运可以给一个人不幸，但无法剥夺它爱情的阳光。

评点：经过了1、2话的锤炼后，第三话在《逆转裁判3》中终于掀起了一个小小的高潮，熟悉的登场人物和崭新的剧本间获得了平衡。情节方面仍然有《逆转裁判2》第四话的影子，但真凶深藏不露，只到接近末尾才从层层迷雾中被挖掘而出。从中我们不难看出《逆转裁判》系列编剧用心良苦，每一次都努力不重复以往的故事线索，每一次都力争一个全新的故事模式。

曲折度：★★★★　感染力：★★★

到，我还太年轻（笑）。王梦生；16；男；830000；新疆乌鲁木齐市第八中学高一12班；兴趣：GBA、看电影、打乒乓球、看漫画；美编：哼哼，晚了，我已经看到了！哼哼哼！

第四话 最初的逆转，真相在死亡前嘎然而止

情节回放：事件追索到10年前，一起离奇的绑架案。被告尾井田被指控绑架并杀害了一名宝石商人的女儿美柳ちらみ。10年前，吊桥中央，被告将美柳推下急流而被判死刑，5年后，在执行前夕却逃脱出来，并制造了杀害当时在场另一名女警勇希的凶案。这是千寻所接受的第一个案件，千寻不能相信，"因为他悲伤的表情和眼里的泪水，似乎都在说明着某种真实"。被发掘而出的真相是惊人的，原来10年以前的那场绑架案只是一场演戏，而勇希和妹妹美柳却在关键时刻背叛了尾井田，一个开枪射击，一个跳河逃逸，留下了被判死刑的尾井田！5年后，尾井田为寻求真相而越狱时，心有愧疚，准备公布真相的勇希却已经被美柳杀害。一切就那么顺理成章地发生了，尾井田身背两罪，却仍然不肯怀疑到背叛自己的女子，面对千寻咄咄逼人的盘问和美柳几乎要黔驴技穷的狡辩，尾井田为袒护所爱之人选择了自杀。

真相随死亡嘎然而止，初次留给千寻和神乃木的是无尽伤痕，而直到1年后的成步堂事件，才终于在另一起案件中将美柳抓获。

评点："最初的逆转"非常短暂，短得在曲折复杂的整个剧情中有点格格不入，尤其是被安排在第四话这个特殊位置，短虽短，但却是《逆转裁判》全系列中最耐人寻味的一段故事，剧情虽然完结了，但事情并没有结束，这一话留下了太多遗憾和谜团，而优雅地微笑着离开法庭的真凶恐怕也已经成为玩家心中的痛。真相在死亡前嘎然而止，很明显地，这是一个山雨欲来的结局，一次编剧故意设置的欲擒故纵，同样预示着最终话精彩纷呈地到来。

曲折度：★　　感染力：★★★★★

第五话 华丽的逆转，回到原点的命运之轮

情节回放：本来是一次寻常的灵媒修行，却遇到一个酷似美柳的女子绫美，灵媒师、绘画家、主持、尼姑，似乎毫无关系的人齐聚在孤山上，血案却发生在当晚，绘画师天流斋エリス被人离奇杀死在院内，酷似美柳的绫美被怀疑为凶手。雷击燃起的熊熊大火又将真宵困在陆上孤岛，再加上矢张政志所绘一张"死者在天上飞"的离奇绘画更是把剧情卷入了迷雾之中。成步堂掉入悬崖，御剑紧急登场，在一轮轮的抽丝剥茧中，案件的真相渐渐浮出水面。原来一切都是有关联的，一切都要追溯到17年前。神秘检查官GOD的身份终于在这一话中得到揭晓，原来他就是被"毒杀"的神乃木律师，因为中毒，他沉睡了5年，当再次醒来之时，迎接他的确是深爱之人的死讯和凶手的被捕，为了挑战成步堂他选择了检查官的职业，这个身份让他惊人地发现了仓院里"分家"贵美子的阴谋——利用幼小的春美以灵媒召唤美柳的亡灵，杀死真宵。为了不伤害到春美和阻止贵美子争夺"本家"的阴谋实现，神乃木秘密搜寻到舞子的下落，并在春美进山之前便来到这里，当幼小的春美无知地按照母亲交给的方法进行灵媒时，舞子为保护春美和真宵已经抢先一步让美柳附身到自己身上，然后，在美柳追杀真宵的过程中，神乃木为保护真宵而杀死了美柳附身的舞子……余下的剧情，则是真宵按照姐姐的指示让美柳附身于自己，转移尸体，制造奇案，扑朔迷离的剧情说穿了也不过是一个爱与恨简单的把戏。只是剧，每个为了自己所爱之人不惜一切的人，都无不令人感动。

评点："别忘了，我的世界里是看不到红色的，这个，一定是我的泪……"当鲜血从神乃木的眼中流出时，作为玩家无法不为之动容，舞子用自己独特的方式在不伤害春美的情况下保护了真宵，然而这个结局无论如何对于真宵来说，与阔别17年的母亲再见也是永别时……命运就是一个巨大轮盘，在你以为已经远离的时候，猝不及防地突然绕回到你的面前。

最后再提一点，本人认为第五话的编剧虽然精彩，但并不严密，其疑点在于：既然神乃木在最初便得知了贵美子的阴谋，则完全可以以人为的力量阻止春美上山，进行灵媒，而不至于发生后来舞子的悲剧了，但这样一来，等于剧情全盘瓦解。（笑）

曲折度：★★★★★　感染力：★★★★★

我是个“看家”，但我也有GBA的灵魂，因为《PG》陪我常在…… 陆逸飞；13；男；710038；陕西省西安市纺织城纺星二区；兴趣：PC；QQ：252728474；E-MAIL:WWW.kcow188@hahoo.com.cn；

尾声·预测

■ **关于绫里舞子：**失踪的17年里，舞子做了什么，仅仅是隐姓埋名吗？还是有着不同寻常的经历，剧情没有交代，甚至在最后一话舞子护女而死中也没有做任何交代，那么我们不妨做一个猜测，也许在这17年中另有隐情，也许，有我们不知道的，故事背后的故事。

■ **关于"杀之屋"：**《逆转裁判2》中第四话出现的"杀之屋"，在《逆转裁判》的系列故事中，基本上所有的犯罪者和犯罪组织都得到了应有的"归宿"，但《逆转裁判2》最终话中所出现的"杀之屋"却是一个例外，剧情宣称这是一个长期为警方追捕的组织，但却随着剧情的完结销声匿迹了。"杀之屋"还会在《逆转裁判》系列中再次登场吗？值得期待。

■ **铁定会再次登场的人物：**按照《逆转裁判》系列的一贯作风，我们不妨预测一下未来作品中极有可能再次登场的人物们。

一号种子：千寻

理由：死了比活着时戏分还多，借助"灵媒"现身之后仿佛变得更加神通广大，

二号种子：御剑怜侍、狩魔冥、亚内、圭介

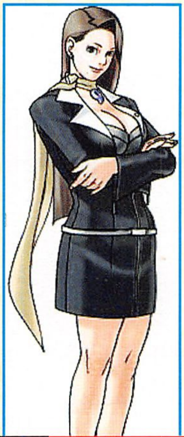
理由：作为检查官和警察方阵，他们没有不出场的理由！两个家伙一台戏，要是没有了配戏的人，难道要看成步堂一个人发挥？再加上他们对剧情推动的功不可没，以及时不时来点貌似严肃实际搞笑的插曲，还是那句话：没有不出场的理由！

三号种子：舞子、贵美子

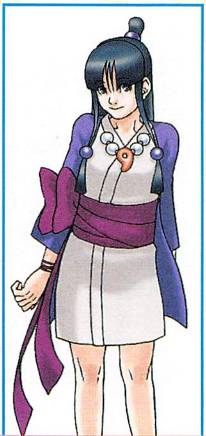
理由：作为仓院里的代表人物，"本家"与"分家"争斗的焦点人物，以及一个扑朔迷离，一个死而不僵的作风，她们背后尚待挖掘的故事铁定不会少的。



第三章：《逆转裁判》中的超现实色彩



对于一部推理式的法庭辩论游戏来说，仅仅有调查和法庭的辩论似乎使整个庞大的结构显得略微有些单薄，为了使玩家体验一些新鲜的刺激，《逆转裁判》系列中逐渐加入了超现实的要素。而如果说《逆转裁判2》中这种超现实的成分还是小打小闹的话，《逆转裁判3》中则是完全放任了它的发挥。超现实的因素对案情的影响最鲜明地体现在第五话美柳的复活中，出乎玩家预料的效果达到了，但是却多少有些怪味，似乎对于这种重事实，讲证据的严密推理性游戏中，过多的超现实因素反而削弱了它剧情的集中力和说服力。但本着"存在即合理"的原则，对《逆转裁判》系列的盘点，自然少了不愈演愈烈的超现实色彩。



打球有错吗？没！跑步有错吗？没！体力锻炼有错吗？没！那么脑力锻炼也没错。所以玩游戏没错！天下的玩家一起高呼："游戏万岁"！孙浩然；18；男；100011；北京市东城区安外西河沿16楼五单元602号；兴趣：玩、漫画；QQ：84681543；

心锁与勾玉

如果要按照出现的频率加以统计的话，高占首位的一定是《逆转裁判2》中引入的"心锁"系统，按照剧情提示，如果对方所说之话不尽不实，或心中另有秘密，仓院里的一件宝物"勾玉"便会将其以"锁"的方式具像化地呈现在主角成步堂的面前，所以，判别一个人所说是否真话，或者心中是否另有隐情，"勾玉"对于询问案情着实是一件不可多得的宝贝，在发现"心锁"之后，再想继续揭开对方内心的秘密，就必须运用手中的资料——击破对方内心的防线，拆穿他的谎言，或者提醒对方一些尚未注意的事情，当整个链条上所有的心锁全部破碎后，对方才愿意打开心门将真相示人。虽然对于推动游戏剧情发展来说这种超现实的因素无可厚非，但每次揭开心锁后不由得一阵毛骨悚然，如果人心都没有了秘密，被人看个通透，实在是一件很可怕的事情。

有了这个小道具，实在是不知道是福是祸，所幸，这只是游戏，只是供我们玩乐。

灵媒附体

如果说心锁系统只是为使剧情更加有趣而设定的小小把戏，那么灵媒就可称得上是《逆转裁判》系列中最大的超现实因素了。按照剧本中对于仓院流女子能力的设定，她们都具备与死人对话的灵力，还可以令死去的人附身到自己的身体上得以重现于人世，并且，灵媒后的灵媒师，连模样也会变得与亡灵一样。正是因为有了这样的设定，千寻才能够借真宵以及春美的身体屡屡出现在成步堂的眼前对剧情大加指手画脚，正因为有了这样的设定，已经被执行死刑的美柳才能借舞子身体还魂，从而引发一系列的悲剧。不能说这个设定不恰当，但是当死刑都不能再制裁一个人时，是不是同样是一件可怕的事情？不过仅仅从游戏角度来看，超现实的设定给游戏的剧情增添了许多匪夷所思之处，也让我们在惊叹中狠狠地过了把瘾。



后记：完成本文后，也算是对自己将近2年逆转玩龄的一个总体回顾，虽然是作为一款GBA的掌上游戏，但其中所表现出来的种种现实的纠葛却同样令人动容。最近有传言说CAPCOM已经打算将《逆转裁判3》作为本系列的终结，其实所有的谜题基本上已经在这3部中揭开，留下一些小小的余味让玩家自行品尝其实也未尝不可。

逆转裁判番外篇

在一片好评声中，作为本年度的第一款白金大作的《逆转裁判3》终于在GBA在发售了。游戏虽然是暂时谢幕了，但其尚未散尽的余热正欲借着系列广大Fans的力量刮起另一番新的冲击波，Capcom也不失时宜地配合竭尽所能地为Fans们挖掘系列周边。这一回，我们就逆转系列作个总结的同时也将为大家奉上其周边开发的最新情报。

在日本国内大红大紫的逆转系列，因其语言问题却并未在我国得到大多数玩家的宠幸，这也是大多数文字类AVG游戏的通病，但一个好的游戏也并不会因此而被埋没。从剧情上来说，逆转系列确实也是近年来并不多见的绝佳之作，也正是依靠其出色的剧情而吸引了大批为之痴迷的逆转Fans们，在日本，关于逆转的同人网站和相关的Fans同盟的数量也并不在《樱大战》等名作之下，其产生的轰动力远远超出了Capcom最初的预想，由此，诸如原声音乐、日剧、OVA化等一系列的逆转周边开发也都相继纳入官方的正式提案。

一 "ドラマ化计划"(连续剧化计划)

在系列周边的开发中最引人注目的便是"ドラマ化"，也即是将情节起伏跌宕的逆转拍为日剧搬上电视荧屏。游戏改编为电影虽已有先例了，但改编为日剧的游戏，逆转应该算是第一作了。由于游戏本身就拥有现成的上乘剧本，加之基本上以法庭辩论为主的情节，所以作为日剧在其基本的制作上倒并不存在什么难度。但由于游戏后期的表现基本上以人物性格的刻画为主，这就对演员的素质有了一个高度的要求，特别是几个关键性人物夸张的性格表现，则需要演员本身具有超高的演技才能完美诠释的。逆转日剧的市场面对的就是以Fans为主的观众，所以各个角色的演员们就更应该符合逆转迷们的口味，而"ドラマ化计划"最初也正是由Fans们通过网络投票所提议的，因此出演人员的选择和确定也仍然将依靠网络投票来产生。



到目前截稿为止，在经过近三个月的相关计划以及出演人员的网络投票后，逆转日剧的剧情和主要角色饰演者等基本方案已浮出水面。其中演员方面已经确定成步堂龙一、绫里真宵以及御剑怜侍三位主要角色的扮演者分别是松冈昌弘、仲间由纪惠和稻垣吾郎，其他几位主角人选目前也正在紧张投票中，但就目前的票选情况来看，若无大碍，人

大学生活里也许只有GBA会一直陪伴，我非常敬佩那些开发GBA软件和汉化游戏的工作人员，希望各位GBA爱好者不要对他们指责。因为换了是你，你不一定能做到。宋杨；19；男；550025；贵州省贵州大学（南区）生环学院环境科学专业2003级；

选都已基本确定，各话中出现的一些配角人物的暂定扮演者也不会有太大的变数，不过这样一个在日本国内堪称豪华的出演阵容计划也不知最终能否真的成行，还有便是Capcom是否也真的舍得花上大手笔请来这些大牌们来；而剧情方面初定为12集，剧本将完全遵照游戏原作，但令人遗憾的是在目前的计划中只包括了游戏中逆转第一、二作中全八话的内容，而广受欢迎的逆转三的内容却并未在拍摄的计划之内，这样也使得在各个逆转人物人气投票榜中得票数均处于第一的ゴドー检察官（神乃木）无缘登场，不知这样极具性格的人物的缺席是否会对逆转剧集的收视多少造成一些影响呢？剧情方面另外一点引起争议的地方便是情节的交代是忠实于游戏的顺序还是采用年表的时间顺序，不过在考虑到先期的日剧并不涉及逆转三的内容，为了保持剧情的完整忠实和一些悬疑的保留，所以还是弃年表而随游戏。虽然没有第三作的情节，但这部展现法庭上惊心动魄大逆转的剧集也是值得我们所期待的。

具体的情节安排、出场人物（以其初登场为主）以及相关演职人员名单如下：

制作单位：株式会社Capcom
脚本：巧 舟
服装设计：岩元 辰朗
导演：未定
主要角色
成步堂龙一：松冈昌弘
绫里真宵：仲间由纪惠
绫里千寻：小雪（暂定，投票中）
御剑怜侍：稻垣吾郎
系锯圭介：山口智充　（暂定，投票中）
狩魔冥：紫咲コウ　（暂定，投票中）
裁判长：いかりや长介　（暂定，投票中）
1话　初めての逆转
矢张政志　（投票中）
亚内武文　（投票中）
山野星雄（未定）
2～3话　逆转姐妹
松竹梅世：小池荣子
ボーイ长（未定）
星影 宇宙ノ介（未定）
小中 大：マイケル富冈
4～5话　逆转のトノサマン
荷星三郎：照英
大场カオル（投票中）

间宫由美子：远藤久美子
宇在拓也：田口浩正
姬神サクラ：秋吉久美子
6～7话　逆转、そしてサヨナラ
狩魔 豪（未定）
大泽木ナツミ（投票中）
オヤジ（未定）
御剑 信（未定）
8～9话　再开、そして逆转
雾崎哲郎（未定）
绫里キミ子（未定）
叶中のどか（未定）
院长の堀田：竹中直人
10～11话　逆转サーカス
マックス：及川光博
ミリカ：石川梨华
トミー（未定）
ベン：田中直树
リロの声（未定）
アクロ：永井 大
最终话　さらば、逆转（2倍特别时间）
王都楼真悟（未定）
华宫雾绪（未定）
虎狼死家 左々右エ门：藤村俊二

由于都是通过网络票选决议的，所以几位主角的最终饰演者应该都是众望所归的，这里我们为大家简单介绍一下男女主角成步堂龙一和绫里真宵的扮演者。

一、成步堂龙一：松冈昌弘（Matsuoka Masahiro），1977年1月11日出生于北海道札幌市，身高181cm，体重66kg，TOKIO成员。其恰好也是capcom的ps2新作《玻璃的蔷薇》（glass no bara）的形象代言人，游戏中的主人公也正是以其为原形所设计的。


松冈昌弘 饰 成步堂龙一

兴趣：上网、玩电子游戏+掌机游戏、动漫；QQ：115730421；
我爱掌机，更爱掌机迷，它是每一位玩家必不可少的圣书，有了它，掌机生活将更加丰富多彩！再次向掌机迷栏目的哥哥姐

从1991年出道至今，松冈已参演过30多部连续剧，其中最为大家所熟悉的日剧便是《超能少年》系列。从外形上来说，特别是脸部的特征，松冈确实是出演成步堂的最适合的人选。

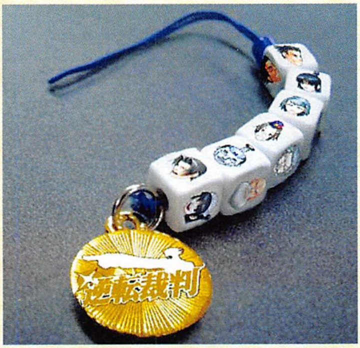
二、绫里真宵：仲间由纪惠（なかま ゆきえ），1979年10月30日出生于冲绳县浦添市，身高160cm，体重45kg。



仲间由纪惠 饰 绫里真宵

二 《逆转裁判》原声CD

与日剧的漫长等待相比，逆转的原声CD即将于3月31日与大家见面啦。促成这次的原声CD制作的动力也源自于逆转Fans们在网络上的提议，最终由Capcom授权于TANOMI会社进行逆转裁判1－3音乐CD的做成。与逆转3发售第一周时出乎Capcom预料的火爆情形一样，发售前一个多月时本次原声CD的4000张特典限定版就已被全部预订一空，目前开设的则是普通版CD的预约服务，Capcom和Tanomi还在其官方网站上开设了在线预订，可以肯定的是作为本年度游戏周边界的精品的逆转原声CD在发售后次日便会售罄，并且在普通唱片店里也是买不到的，由于总体的数量有限，购买的话基本上也只可能通过预订的方式。



逆转原声CD全部包括逆转1&2（CD两枚组，3800日元）、逆转3（CD一枚组，3200日元）以及特别制作的附赠碟（CD一枚组）三部分，与普通版相比，特典限定版除了有精美的包装之外还有制作商附送的特制礼物。不过这次的逆转1&2与逆转3的CD并不分开单售，1&2共收录曲目62首（27+35），3收录34首，此外还有效果音、人语、原创曲和相关制作花絮等一并收录在特别附赠碟中。

而特典限定版所特制的礼品包括下图的印有逆转人物头像的饰品、逆转标签以及一份神秘的礼物。

不过我们在这里大刀阔斧谈这款只有通过预订才能买得到的原声CD，对于我国玩家来说确实是有点不太实际，虽然我们也很难在第一时间里享受到CD整编好的原声音乐给我们带来的听觉冲击，其实只要大家细细回味，都依稀能够记起游戏中那些熟悉的BGM。下面就让我们来看看汐海未来君为大家介绍有关逆转原声音乐及其总结的标准代表曲目的TOP10：

尽管逆转系列的音乐口碑一向不错，但大概是因为GBA音轨的限制吧，游戏的BGM（尤其是GBA游戏）往往会是最容易被忽视的对象。"没有好配乐的游戏是不完美的！失去好配乐的逆转裁判更会充满缺憾的！！"实在难以想象逆裁法庭的激烈交锋该如何在无BGM中进行……不信邪的话就关掉音箱玩玩看吧！如果寻问时没有节奏感十足的鼓点，指出矛盾时没有激动人心的伴奏，事件结束后没有那首活泼轻快的配乐……不可否认的是逆裁系列优秀的配乐的确非常完美地烘托了气氛，无论是充满悬疑的侦查，还是唇枪舌战的庭辩，都在音乐的衬托下显得愈发扣人心弦。"活泼！生动！有趣！"这也许是大多数人一想到逆转系列的音乐时脑海中就莫名浮现的几个形容词吧，为了渲染出逆转系



姐们道一声：你们辛苦了！朱杰；19；男；030000；山西省太原市太铁三中高三9班；兴趣：玩GBA、打篮球；风林＋雪人＋飞月＋云云：为人民服务！！！

列独特的"在紧张中搞笑"氛围，制作者在编辑电子乐的同时也运用了日本传统乐器的音效，从而使得逆转系列能在GBA不敢恭维的音轨上最大限度地展现出令人耳目一新的音响效果。不可否认的是制作人的编曲水准也是超高的，总体来看，尽管逆转出了三代就换了三个音乐制作人，但音乐还是一直保持着相近的风格，也保持着较高的水准！逆转一的音乐担当杉森雅和老师已经可以抱着经典的《大江户战士》去封神了，而第三作的岩垂德行老师也是个意外的惊喜……客观地将三作的音乐水准作个比较的话，应该是1>3>2。不过这里也并不是在贬低第二作的音乐制作人木村明美老师，而只能说明一作和三作确实做得太优秀了。

音乐可以展现出作品的灵魂，每次听到逆转系列的音乐时都能在脑海中清晰地浮现出那些性格鲜明的角色。比如说ゴドー检事的《蓝调咖啡小资协奏曲》，一想到他，总会同时想起那段配乐，大概这就是那几首标准的"代表曲目"最大的成功之处吧！

标准曲目TOP1：《逆转》(即每次庭辩中指出证词矛盾时响起的音乐)

逆转系列最具有代表性的曲目！1～3作的《逆转》曲目采用的都是典型的电子乐风格。紧凑感十足的节拍搭配着激动人心的旋律，同时伴随着节奏感十足的鼓点音效，把法庭的气氛掀到了最高点！正如曲名所说的那样，"逆转"--自己的委托人原本处在完全不利的形势，但通过对那些笃定的证人细心的盘问后终于找到了矛盾点，使形势完全逆转！每当看到成步堂精彩的反驳引起法庭一片哗然，在音乐的衬托下总有一种热血沸腾的感觉。

标准曲目TOP2：《大江户战士》(呵呵，成步堂的手机铃声)

经典！！！就像《大江户战士》这部传统日本儿童剧的喜庆风格，这个曲子一响起来就整个一热闹！以传统日本鼓声为前奏，搞怪夸张的主旋律骤然响起。钹和镲夸张的敲打声加上滑稽的铜管乐演奏，尾音处还不忘来上一段"トトト"的活泼鼓点。相信每个听到这段充满民族风味的BGM的逆转玩家都会不由自主的会心一笑吧！

标准曲目TOP3：《ゴドー检事之BGM》(ゴドー检事的主题音乐，ゴドー检事的手机铃声)

应该算是逆转三给人留下印象最深刻的曲目了。法庭辩论激烈进展时，忽然响起这段非常蓝调风的BGM……只见ゴドー检事悠然地接过咖啡杯，旁若无人地饮啜……这也是本作中最为经典的画面之一。

这段典型的爵士乐中，萨克斯悠然的演奏给人一种与逆转系列一贯风格相迥异的异国风情。看似闲适和漫不经心的乐曲搭配着ゴドー检事傲慢的举止，愈发显出一股嘲讽的意味。但随着ゴドー检事身上的谜团逐一解开，这段音乐也在不知不觉中平添了一抹悲伤无奈。莫名的，似乎能从旋律中体味到他的叹息与失落……PS：做成手机铃声听上去也不错哦。

标准曲目TOP4：《系剧刑事之BGM》(系剧刑事出现时的音乐)

似乎是唯一真正意义上系列全三作都完全沿用的主题BGM。好听！真的很好听！清爽明快的旋律，简单跳跃的弹奏，鼓点击打出有条不紊但紧扣人心的节拍声……正是逆转系列一贯的电子乐风格！轻松的乐曲中，就像憨厚的系剧检事给人的感觉："的说的说"，单纯热血，有趣，有点傻有点呆……一听这段乐曲就让人感觉很快乐。

总之这段BGM是太合衬他了，系剧刑事也非常好福气地连续三代享受了这么好的主题音乐。

标准曲目TOP5：《真宵之BGM》(事务所内以及事件结束后的BGM)

总体风格跟系剧的BGM非常相近……又是典型的逆转风格！(同样相似的还有逆转3矢张的主题BGM，也是非常可爱的感觉)好像也延用了三代吧？同样是属于元老级的曲目了。电子乐轻快的响起，清亮的弹奏搭配着随性的伴奏与节拍声，似乎能看到真宵合着双手冲你点头的可爱笑脸呢！放松，完全是用来放松的音乐，尤其在一个事件结束后听到后，总有一种舒了口气，"总算可以回家了"的感觉。

标准曲目TOP6：《寻问》（庭辩中询问证人时的BGM）

虽然出现频率无争议的最高，但是却也是逆转系列最容易被忽视的BGM……怎么说呢，如果单独听1～3作《寻问》的BGM你不会觉得它们有多出彩，甚至会觉得有点沉闷单调。逆转一的旋律其实还是很不错的，但是它的合成伴奏音却是低C大调单调的同音节弹奏（"do do,do do"……），这段并不怎么长的BGM在游戏进行中反复演奏，直接导致的结果就是会使人对这段音乐的彻底麻木，不过在气氛渲染上，《寻问》曲目系列还是很成功的！

标准曲目TOP7：煽情系列

一向对舒缓催泪型的歌曲没有抵抗力……在被制作人放肆恶搞的逆转系列中同样也是需要以情动人的。

印象比较深刻的有逆转1中去留置所看望御剑时的BGM，尽管GBA的音色实在让人不好意思昧良心说它温婉，但其间低沉的钢琴合音却给人以无法言喻忧郁与伤感。而在低沉中渐强的旋律下，似乎可以感觉到那段沉寂的回忆正一点点苏醒。已经退色的过去随着旋律的起伏，慢慢展现出曾经的存在。

话说到这步份上就夸奖一下逆转3音质的进步吧。同样属于煽情派，逆转3第四话中回忆美柳姐妹与尾井田时的BGM就明显精致了许多。清冷的钢琴独奏黯然地响起，悲伤的旋律就如同吾童川那冰冷刺骨河水悄然流淌……生与死、爱与恨、伤痕与背叛……各人迥然不同的命运，就这样无声息地进行着……

标准曲目TOP8：《心之锁》（二、三作精神枷锁时）

颇有古典风韵的心锁系列，如同古琴的弄响，在心灵深处划出一片片涟漪……恰到好处地映衬了曲名。

标准曲目TOP9：《凌里舞子之BGM》

悠扬的管弦乐吹奏出温和的旋律，正如在空旷的山顶 望四野般空灵。而轻轻的鼓点又似乎像舞子和煦的微笑，为这段冷色调的乐曲平添了一抹暖色，给人一种好似RPG游戏配乐的感觉。

标准曲目TOP10：《星威岳哀牙之BGM》、《矢张之BGM》&《侦查》

很有恶魔城风格的哀牙侦探的BGM，超级可爱的逆转3矢张的BGM(特别是第五话)，以及《侦查》系列充满悬疑的曲目也都是非常出色的，单独听的话会有一种开着敞篷车行驶在高速公路上飞驰的感觉，大概同样可以引申为头脑中的风暴吧。

三 OVA化计划&续作逆转4——待实现的周边计划

相对于真人版的连续剧，也许逆转OVA化的成本和实现难度都较前者小很多，这样对于原作人物性格的表现难度也相对降低，鉴于人设等条件都是现成的，这也是目前网络上讨论的最为热闹的话题，而其成行的可能也还得看最终票投的结果，在截稿前的投票结果是大概89%的人赞同逆转的OVA化，有兴趣的逆转迷们不妨也去下面这个日本的网址参与投票，http://www.tanomi.com/metoo/naiyou.html?kid=26544

之所以把传说中的续作逆转4也纳为周边的讨论中，很大的原因倒不是因为Capcom官方并未表示有任何续作的计划，而倒是因为逆转3对于前两作所有的剧情空缺的补完，整个逆转的全部剧情也在逆转3中得到了完美的终结，很难想象在现有的完整的剧情上还能加入什么新的元素，无论是在电影、连续剧和游戏界的经验都证明了在已经完备的剧情上展开新的情节只会收到适得其反的作用。真无法想象续作的各人物们又将以怎样的身份来登场，难道真要像众多日本同人站所猜测的那样--成步堂成为检查官，而自己的任务却是"反逆转"；又或者加入新的人物作为主角，而对手却是老练的成步堂检事……不管会有怎样的新剧情，不过可以肯定的一点是至少两年内应该不会有续作推出，就算推出新作，恐怕

《牧场物语》中，在没有储物柜时只好分不同的季节笼扰不同的小矮人了，干活之前先要送礼，至于玩游戏则意义不大，反正多种地，多坐享其成就是了。张凤婵；17；女；545005；广西柳州市第一中学高三7班；兴趣：掌机；

GBA也是无福消受如此大作了。但事事无绝对，Capcom最看重的还是Fans们的网络投票，要是您确实也赞成逆转4的制作企划的话，再去下面日本方面的地址参加票投吧，目前的票投结果是95%的人赞同：http://www.tanomi.com/metoo/naiyou.html?kid=39708

四 周边人物介绍

这次周边特稿的定义范围似乎有点大了，大家一定都很纳闷这周边人物为何吧。在游戏中并未出场过，但在原人设中又确实本来存在的编外人物：绫诗苛织&鹿山宇沙树，我们觉得有必要向大家介绍这两位从未出过场的女性角色，说不定在将来的续作、OVA甚至连续剧中说不一定就有可能看到她们的身影哦！



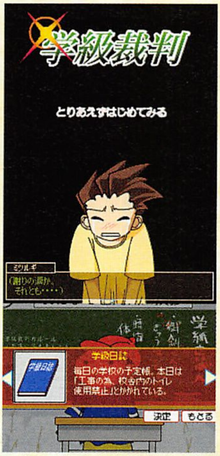
绫诗苛织：人物设计为"解明逆转裁判的真相"，能速读文章的优秀刑警，性格嘛，是"喜欢暗中帮助主人公的乖僻性格"。但是……这是警察的打扮?怎么看怎么像格斗游戏的打扮……是个干练的刑警吧。她莫非是系锯警官的原型?是个总喜欢用孤僻方法调查的角色。难不成像专栏里说的，系锯警官的人气难以超越?



鹿山宇沙树：人物设计是为"解明逆转裁判的真相"，能速读文章的律师的料，"性格开朗讨厌失败，但总把事情弄糟"的性格。没有在书里登场，又是要被CUT掉的人物吧！当初成步堂的助手也许不该是真宵而是她呢，她一定会把成步堂的搜查工作弄得乱七八糟吧?人物设计上有一些手冢治虫的画风。

五 非官方逆转系游戏

除了官方的GBA逆转游戏之外，日本的一些逆转同人迷们还制作了一些编外剧情的逆转游戏(Flash形式)，因为逆转裁判其本身的系统并不是很复杂，仅用Flash就可以自己制作出与原作很相似的游戏，这里我们就将为大家简单介绍两款制作水平相当不错的逆转Flash Game，也应该算是篇外游戏吧。由于是利用Flash作成的,所以游戏本身流程都不算很长,基本上就只有一个案件的法庭部分,不过也够人玩上一阵子,而且情节对白也都相当有趣。其对原作系统的高度模仿也是令人佩服不已的,不仅仅准备齐全了法庭记录的证据，而且连"异议"都做得和原作一模一样，绝对值得大家去尝试。



首先一款游戏的基本剧情是根据著名的学年裁判事件改编而成的，几位主角都回到了童年(2001年夏)，发生了大家所熟悉的生活费丢失事件，这也正是成步堂和御剑友情萌芽的开始。因为御剑生活费被盗，而被大家所怀疑成步堂(因版权问题，本游戏中用名成步道龙一)则成了教室里模拟法庭的"被告"，御剑却挺身而出站在成步堂的一边为其辩护……



另一款则是依照逆转1的第一话为蓝本，不同的是所有角色包括法官和死者在内全都换成了猫，被告是八头身，他做了原作中矢张的角色，而为其辩护的ギロ三个月前才拿到律师证，完全一个猫头版的成步堂，具体的还是大家慢慢去体验其中的乐趣吧！

撰稿：nakazawa、汐海未来、血花♂★

爱玩游戏的人想要游戏攻略，爱看动漫的人要看，既爱前者又爱后者的要动漫改编游戏攻略！陈恒；17；男；524008；广东省湛江友谊路2号3幢2门601室；兴趣：游戏、运动、漫画；QQ：119995616；E-MAIL：soulpianist@yahoo.com.cn；

掌机游戏月旦评三月

游戏月批

文、MINE

随着天气的转暖游戏业的温度也开始回升了，我们的《掌机迷》也已经一周岁了。回首看看这一年来《掌机迷》的制作已经走向了成熟，各个栏目也都有了定位，但是往后看的话要走的路还很长，需要不断地改进和完善，一切为了掌机玩家。回归正题，本月游戏数量上比上一个月一下子就翻了几番，很多的游戏都是可圈可点的。不过本月可不只是GBA有份，PSP也终于掺和进来了，虽然不是游戏的正面交锋。

说到PSP本月可是初次放出演示画面，而且还是正式的游戏画面。从画面上可以看出SONY的这个家伙确实很了不起，掌机的革命距离我们越来越近了，这大概就是次世代掌机水平。当年家用机换代之时SONY使用光盘任天堂使用卡带，如今也是如此，历史是否会重演很快大家就知道结果了。虽然现在对画面是即时演算还是CG不好分辨，但是已经完全远远超越现有掌机的水准了。







回来看看本月发售的游戏吧，3月5日两款国内玩家非常熟悉的作品同时登场，那就是《热血物语》和《双截龙》，都是FC时代鼎鼎大名的游戏呢。虽然画面上比起当年可是好了不止是一个档次，但是如果用现在的眼光来看当时的游戏还真是……像这种游戏还是留在记忆中比较完美。不过像这种游戏根本不是为了讨好新玩家，只有老玩家才会对其产生兴趣的，不过和那FCmini原汁原味还是有不同的。新玩家应该不会对ATLUS的这两款作品感兴趣吧。《对决！**ウルトラヒ－ロ－**》这个游戏说名字老一点的玩家大概不记得了，但是看画面的话应该一下子就想起来了，当年可是到处都有录影带可租的。不过说回这个游戏来可真是差劲，游戏的吸引点大概就是收录的一些TV作品中的画面吧。

《侦探学院》虽然是4日发售，但是见到的时候已经是月底了,不过这次和上作相比又有了明显的进步。和以往的接受委托后查案时有些不同，这次存在着类似案中案的案件，不是像原先那样推理完就结束。比如在最后一话中，主人公的小队要分成两面调查，分别收集证据分别推理，然后再把整个案件合到一起然后进行总的推理再下结论。而这样做的优点就是大大强化了游戏的难度，同时也会增加玩家的新鲜感,再加上特有的取证方法（好像不是特有的说，和逆转很像），作为掌机上优秀的解谜游戏是绝对的当之无愧，不过大家的语言能力就是个极大的考验了，不然就算找到证据也会无法联系起来的。

《海贼王棒球》想当的不错，既然是另类体育游戏就要有另类的地方，首先和口袋力量系列最大的不同就是难度，绝对把难度降低到就算是新手也能快速上手的地步，

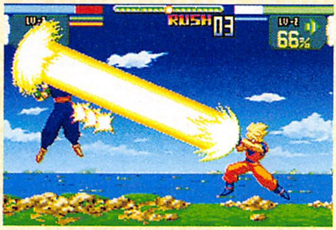
每看完一期《掌机迷》后便是漫长的等待，如果《掌机迷》像《电软》一样每月出两期那样我们就幸福了，我相信那一天会很快到来的。刘强；20；男；253012；山东省德州市人民政府驻警；兴趣：看《掌机迷》、《电软》、玩游戏；

打出个本垒轻而易举啊，对于老手的话1回合足以让对手无法翻身，赢个几十分不成问题。既然是另类那么就要有点另类的地方，各位海贼们打击方法也各有不同，相当的夸张，反正不用球棒就是了，更吸引人的地方是很多地方要看电影才能了解，也是很FANS向的作品。





《网球王子》依然是有骗钱的嫌疑，发行两个版本是最好的证明。和前作比较的话好像没有很大的变化，大概是偶对这动画不感兴趣吧，不过说起来游戏还真不错，也不是很难，还是很多必杀画面也是相当华丽，FANS必买啊。《游戏王》这次也真的是想要翻身了，游戏不再仅仅局限于卡牌游戏了，其实像以前出的一些非卡牌作品就不错，游戏王本来就是建立在大量的游戏之上，取出几个来做游戏还是不算什么的，这次作品也是值得大家一试的。



趁着家用机龙珠的走红掌机推出大概也是理所当然的了，不过当然是当然，这个GBA上的龙珠可是个难得的爽快格斗游戏，游戏分成很多的模式，可以一个人挑战，也可以两个人，最多同样可以像KOF那样的3人组，不过无论几个人都要在1回合内结束，好在没有时间的限制。不过在发招上面比较简单，只要通过不同的组合就能发出各种必杀，但是要想用拳头打的话可是手会按麻的。各种模式进行到底以后会得到不同的积分，而用这些分数可以买使用的人物和新的剧情，这样一来大家就有足够的理由给她很多时间了。另外游戏的所有人物都有开口的说，不过听习惯了"冲击波"的翻译叫法再听原版的还真的有些不习惯呢（笑）。游戏稍微简单是这个游戏最大的弊端，几乎所有人都可以直接抓住机会放波赖死，对CPU战时间长了会显的很单调。

最后要说的就是最近人气一直在上涨的《钢之炼金术师》，不仅家用机上刚刚发表，掌机上也很快就现身了呢。游戏和动画一样，为了使自己母亲复活兄弟两个使用禁止的人体实验，在进行仪式的时候失败，结果哥哥失去了足和手臂，弟弟失去了身体，最后两个人一个是使用义肢一直只能寄附在盔甲中。游戏中的战斗比较特别，和一般的RPG不同，这个游戏中所谓的魔法自然是炼金术，而这个术是需要调和不同的东西而出现不同的能力的，而战斗中会随机给出调和使用的物品，不过调和出所有的炼金术也成了一大收集要素呢。另外就是战斗时有些即时的意思，如果自己行动慢了的话敌人是可以多次攻击自己的，所以说打小杂兵的时候也不能放松警惕，和以往一边看书一边不看画面就能练级的游戏差别是很大的说。





这个月的好游戏还真是多，应该都有自己喜欢的，不过不知道玩家们是不是也和偶一样挑花了眼呢，这就不清楚了（笑）。

雪人：大木头，那一天真的会到来吗？　风林：当然啊！人生五十年，一统掌机杂志市场！雪人：那么到时候我们应该会招入新的MM编辑了吧？俺的工资也会UP了吧？　风林：哦，到时候你就要更加努力加班了，工资嘛，应该不会有太大变化的说！　雪人：@_@





GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2004.4.15
	类型：ACT	价格：4800日元

[镜之大迷宫]如名所示，每个地区分为很多的场景，每进入一个都会有不同的效果。但是我们先不介绍那些，只谈最基本的进入方法。每一种门都对应不同的效果，要是以后遇上了困难，就返回来再读一次吧。

心得之一 要优先找到地图和开关

首先进入游戏我们最关心的是游戏的地图到哪里去寻找和按下大开关。得到地图就可以知道现在所处的位置和距离通关还有多长的路要走。要是按下大开关，地区的移动就会变得很容易了。地图的位置就在攻略最初的地方报告给大家了。



↑地图放在宝箱中，很好找吧。



←按下开关就会显现出游戏的开始点和镜子的位置。

心得之二 砖块的性质是什么呢？

在场景中会出现各种各样的砖块。吸收或者踩坏都可以。要是没有复制能力无法破坏的话，就要好好记住下边的处理方法了。很多场合的砖块都是需要选择道具来弄坏的。这可是进入下一个场景的关键啊。





↑尽管这个砖块是不能吸收的，但是加把劲的话还是可以使其移动。



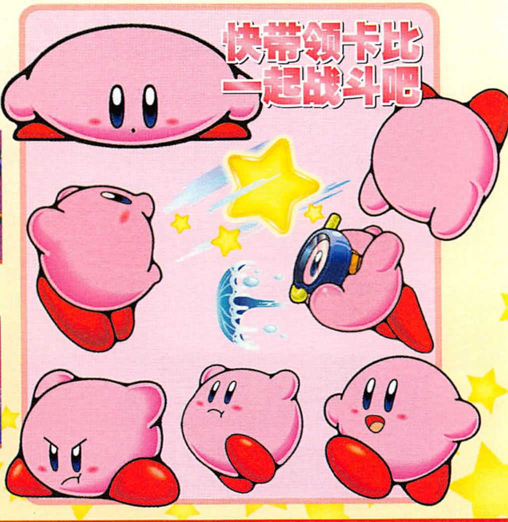
↑带有炸弹的砖块，引爆一块，就会同时把相邻的砖块也一起炸掉。

心得之三 分辨时空镜的种类

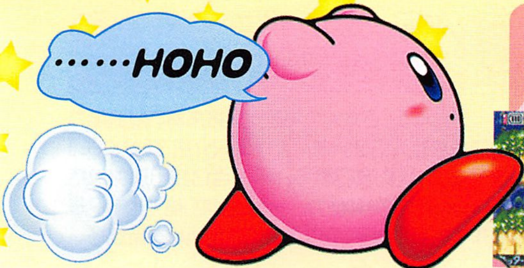
在场景中的时空镜（镜子）根据形状不同，可以到达的目的地也不同。目的地如下说明。其中要特别注意的是，一定要打倒右边变成镜子的敌人。如果没有能够攻击到这个敌人，他就会潜入地下逃走。这时，还是退出去重新来一遍的好。







攻略还是太多了，虽然是专门杂志，适当减少一两篇比较适合，多点小说攻略，拒绝流程攻略。马开伟；21；男；400074；重庆交通学院424信箱；　雪人：您的意见不错，我们一定会注意这个问题，争取奉献给玩家们最全最好的游戏攻略！



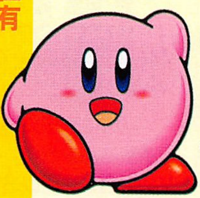
复制敌人的能力进行战斗的横版动作游戏



和最新发售的[星之泉DELUXE]一样，将敌人吸收过来，然后复制他的能力再进行战斗。这次除了在前作已经亮相的能力之外，还用动画的形式追加了崭新的能力。



在有困难的时候就使用【便携通信机】吧



一个人受困的时候，就叫同伴来帮忙吧！



←黄色的卡比呼叫了携带通信机的粉色的卡比，通信结束后，时空镜出现。

这次冒险的舞台就在迷宫中。会碰到许多强敌和一个人搞不定的场面。这时要是使用[便携通信机]这种道具的话，可以召唤来其它的卡比和你一起闯关哦。

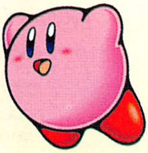
使用[便携通信机]的话，就会出现可以呼叫所有的卡比的信息界面。其它的卡比如果有了反应，就会出现时空镜，就可以移动到被呼叫的卡比的所在。



→使用时空镜就可以去往黄色卡比的场景。

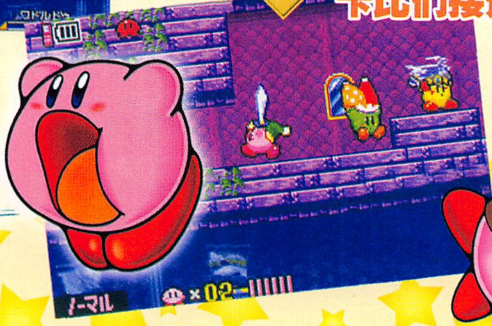


←其它的卡比接踵而来，变得好热闹啊。



卡比们接连来到





←在画面左上的卡比信息中就可以事先看到呼叫出的卡比是否具有复制的能力。





重生的新技能

说起卡比，还是那个将敌人吸进来然后复制能力的功夫最让人记忆犹新。上一次只介绍了[ANGEL]这个能力，这次我们再多介绍一点已经出现的包括[Missile]在内的8种能力。当然，[复制]能力也不仅是旧作中的那个样子，会以全新的原创风格重新登场。

Angel

利用心之箭进行可爱的攻击

戴一个天使环的小卡比呼扇着白色的翅膀可爱地飞过来，用心型的箭进行强力地攻击。用十字键可以控制箭向三个方向飞。



Fire

用火焰将敌人团团包围



从口中喷出火焰进行杀敌的爽快攻击。在某些场合，还可以进行点燃导火索的动作。

Cutter

像扔飞去来器一样的投掷





把带有帽子的小刀扔出去，就可以方便地击倒敌人。除了连续投掷外，投出去之后按住B键，就可以使小刀飞得更远，并同时通过十字键来上下移动。

Sword

按键输入就可以以各种招式进行攻击

Sword是使用剑将敌人劈开的攻击。除了在跳跃中或滑行中做出各种招式外，连续按A或B加十字键的组合就可以另外发出各种各样的招式了。







Story Check

用收集的八块镜子碎片来换取世界的和平吧

在卡比们居住的PUPUPU-Land的上空存在着一个[镜之世界]。那里不知道被谁变成了邪恶的世界，也许下一个就会是PUPUPU-Land了。为此，我们必须要将可以通往异次元的隐藏于镜之迷宫的八块[次元镜]的碎片收集齐，才能打倒大坏蛋。



通往镜之世界入口的次元镜





我是一只小小小菜鸟，对许多游戏玩得技术也不高，关于掌机的更多我很想知道，最后祝PG越办越好！翠花——上酸菜，汗。
韦杨；17；男；553000；贵州省水城县二中高一2班；兴趣：GBASP；

复制能力层出不穷！



将敌人变成料理吧！ Cock



扮成厨师模样的卡比将敌人变成料理后做成回复道具。敌人不同，变成的料理也是不一样的。





Missile 碰到什么都会大爆炸

卡比还拥有将自己变成导弹攻击敌人的超强招式。导弹发射后可以用十字键控制飞往八个方向，在碰到敌人和障碍物时就会发生大爆炸！冲击波将会给敌人造成巨大伤害。而且在爆炸之前按B键还可以提前引爆。

碰到旋转中的身体即被击倒 Tornado



↑以旋转的姿态将敌人抛起。

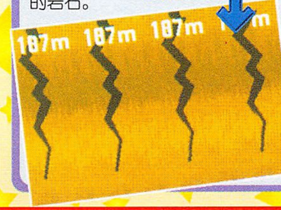
向龙卷风一样剧烈地旋转身体的话，可以对相当大范围的敌人造成伤害。但是这个操作可是不简单，使用起来才能体会。连按B键上升，十字键控制左右移动。



Mini Game Check ［メガトンパンチ］的强化版［ギガトンパンチ］登场

SFC版的［星之卡比 超级豪华版］中超人气的附加游戏［メガトンパンチ］和［ギガトンパンチ］还将继续闪亮登场。规则为单人或四人对战，决出谁是最强者。按A键看准时间敲碎自己面前的岩石。





←拳头的威力不仅在于面前的岩石，还有大地也……

Fighter 近身战中可以使出华丽的招式

反复进行拳打脚踢那样的格斗游戏一样的动作。连续按键还可以做出最多三次的连击。除此以外，长时间按住A键或B键和十字键的组合还可以发出四种必杀技，攻击的方式多种多样啊。



↑当只剩一条命时使出的超必杀技。



←首先决定用拳头，先向上挑起，再向下狠砸！



使用不同以往的武器和特技进化而来的横版动作游戏！

在FC上以系列的形式出现的《忍者茶茶丸》的最新作在GBA上登场了。作为茶茶丸的儿子，茶茶丸Jr.誓要救出被鲶太父绑架的樱花公主。

↓取得卷轴的话就可以使用忍术。当然，还有地、水、火、风属性的忍术哦。



GBA	厂商：JALECO	发售日：2004.5.28
	类型：ACT	价格：4800日元



可以选择三个角色进行战斗



←↑拥有传说中的特技的忍者茶茶丸。为了救出樱花公主，向提升了力量的鲶太父发起了挑战。

忍者小英雄





←↓被鲶太父抓住的茶茶丸，却反抓住了鲶太父。这是特技三角跳。

三角跳



↑→茶茶丸和吉吉丸为了营救出樱花公主开始了冒险的旅程。这是攀墙的特技。



仙人挂画

一日，我在公共汽车上玩星之卡比，突然，一小男孩说：“哥哥，这马里奥怎么这么奇怪”？我无语……
俞涛；15；男；545007；广西柳州市林溪小区10栋3单元6号；

ZERO ONE SP



GBA	厂商：Fuuki	发售日：2004.4.29
	类型：AVG	价格：5040日元

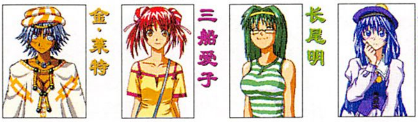
2003年4月发售的《ZERO ONE》于2004年春进化为《ZERO ONE SP》再度归来。玩家将扮演为人类存亡而战的主人公常光寺和，体验融合了动作、推理、恐怖、模拟、恋爱等各种要素在内的精彩游戏。新作不仅保持了前作的趣味度，并追加了大量的剧情和新角色，人设工作则由著名的漫画家“伊东岳彦”亲自负责。经由你的双手再次展开常光寺和的冒险吧！





常光寺和

本作的主人公，父亲是机器工学界的权威。在某个夜晚突然被卷入了各种奇异的事件之中。



他们会有怎样的表演呢？让我们拭目以待吧！



ロックマンゼロ3 ROCKMANZERO 3



魅力空前，无法抗拒！

定于4月23日发售的GBA游戏《洛克人ZERO3》将可以和去年发售的GBA游戏《洛克人EXE4(红/蓝)》进行联动的消息终于正式公开！

一旦使用通信Cable进行联动，两款游戏就可以追加某些特别要素。比如《ZERO3》方面，电脑世界中登场的敌人会变成在《EXE4》中登场的敌人，而《EXE4》方面，洛克人则可以使用ZERO的武器ZERO剑。

本作搭载了从前作《ZERO2》中的变形系统进化而来的“Form Fusion系统”，玩家还可以通过对各种芯片进行不同的组合，按照自己的喜好调整主角的能力，随心所欲地打造适合自己特性的“ZERO”。

新作画面必将更加精彩绝伦！！



GBA	厂商：CAPCOM	发售日：2004.4.23
	类型：ACT	价格：4800日元

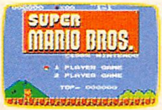


你还犹豫什么 一起来吧！

《掌机迷》是我唯一一本见到的关于掌机的刊物，希望你们能不负众望，将本刊物越办越好。
赵珊珊；20；女；130117；吉林省长春市东北师范大学净月校区经济院03级3班；兴趣：玩游戏、睡觉、看书；

超级马里奥兄弟







自从FC问世以来名气最大的当属水管双兄弟——哥哥是马里奥和弟弟路易。两个以修理水管为业的兄弟如何会到蘑菇国大概大家很奇怪。记得N年前（偶也不清楚是多少年了，反正刚上小学），一次放学回来打开电视寻找动画，不巧的是正好看见马里奥的动画，而且是第一集，原来是两个倒霉的家伙在修理浴缸的下水道的时候被吸了进去，当出来的时候就到达了蘑菇国。哈哈，题外话。原作游戏出自1985年，那时候偶还没有上学，大概是3-4年以后是偶最早接触这个游戏，当时游戏就给人非常大的吸引力，吃了毒蘑菇会变大，吃了花可以扔火球……那时候对我们来说简直是再完美不过的游戏。也正是如此，马里奥兄弟能从一个小角色中走出来，成为世界名人，家喻户晓的明星。也许说有人不知道任天堂，但是不可能不知道马里奥，马里奥一时成为了游戏的代名词。

1983年到2003年，FAMICOM20岁了，为了庆祝FC诞辰20周年而将10款名作以原汁原味的再现到GBA上，而游戏之首就是超级马里奥兄弟，可见其名气。超级马里奥兄弟（以下简称马里奥）这款游戏并没有什么特别的创意和特别的表现手法，更不用说那老套的剧情，游戏中只有跑、跳这些简单的动作，但是却能拉拢住如此巨大的玩家群。如果用想的话怎么说也只是个不起眼的游戏，但是如果不亲身经历一番是无法找到那种说不出的操作感。马里奥和路易，如果只用看的话应该只是觉得只是人物的颜色和穿的衣服不一样，应该和马里奥没有任何区别的。但是如果这样想就错了，看似一样却不能是就是一样，如果细细体会一下的话就会发现其中的不同。





说到跳，马里奥这个游戏可是专家。和其他的游戏不一样，跳就全是那样一成不变的样子，根据玩家的操作会有很大的不同，绝对不是单单跳一跳的事情。马里奥这个游戏的乐趣就在这跳里面。按照当时的技术不可能会有现在的力回馈手柄出现，可是宫本茂大师却利用了玩家按键的时间上来判断跳跃的高度，如此一来马里奥跳跃的高度，距离就会有很大的差别了。再要说的就是跑，如果一直按前的话角色就会开始跑，但是如果加按B的话角色还会加快速度，这样配合着跳跃就能到更高更远的地方。不过跑的时候可千万不要过火，每个角色的惯性还是要熟悉的。再加上地图中障碍和敌人的巧妙设计，不仅难度大大的增加，而且还更充满趣味。





要说跑和跳上马里奥的精髓，那么隐藏的东西就是探索的乐趣了。玩过这个游戏的人都知道，在马里奥中有很多隐藏的东西，比如第一小关开始的地下金币和悬崖边上的加人蘑菇，这两个是不能全部得到的，只能从中取舍，而且别的关卡同样存在着这样的地方，而且很多的地方都是隐藏相当不容易察觉但是非常容易取得的地方。玩家更是要在有限的时间内通关，对自己的操作没有信心是很难有好成绩的。

这个FCmini的游戏完全再现了当年的马里奥，游戏一点都没有改变，但是为了考虑到掌机的携带性，增加了很多实用的功能。想要重温马里奥乐趣的朋友就不要忧郁了，赶快一起来享受吧。

“GBTURBO、PC、CF、FFTA都是什么？”云云连这种问题都登，会不会有点太……唐鸿；18；男；535700；广西德保县南隆新福街7号；兴趣：PC、SP；雪人：自己致富了也别忘了还有人受穷，就算是高打，也别忘了这世界上还有一种人叫菜鸟。

大金刚





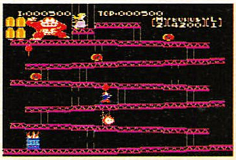


如果说FC的超级马里奥的成名让任天堂家喻户晓的话，那么大金刚就是奠定任天堂进入游戏业的第一块基石。这个FCmini的出处最早是在1981年7月，任天堂发售在街机上的游戏《大金刚》。这款游戏的成功不仅使任天堂坚定了进入游戏业的决心，同时我们的两位超级角色——大金刚和马里奥就是在这款游戏中登场的。而且好像是从那时候开始，马里奥就一直走了英雄救美的路线（哎，可怜着和马里奥认识的美女）。1983年7月移植FC主机，而且作为当年FC发售时的第一款首发软件自然有其重要的地位。而正是因为大金刚的街机游戏被完美的移植到家用机上，才使得FC的性能让所有人见识到，可以说是一夜成名，不能不说大金刚为FC立下了汗马功劳。

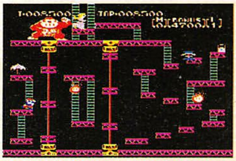
对于国内的玩家而言，这个游戏的认识应该基本上没有接触过街机的，而且就算是FC时代，也很少有人接触这款游戏，而对这个游戏的认识很多人应该是从任天堂的掌机——GAME&WATCH。说起G&W上的大金刚应该是很多人都熟悉的吧，而且因为大金刚的独特玩法而产生了第一台双屏的掌机（NDS不知道是否也来自此构思）。

说起游戏本身要比马里奥逊色很多，但是毕竟那是早马里奥数年的作品了。每一关都是马里奥去救住被黑猩猩大金刚掠去的美女，大金刚把美女绑在建筑工地的最顶端，而马里奥要通过楼梯不断地往上爬，一直到顶层把美女救下来（这个应该不是碧奇公主），完成英雄应该要做的事情。但是爬楼的路程可不是想象的那样简单，大金刚也不会轻易让人把自己的"猎物"夺走，他会从楼顶不断地往下扔滚动的油桶，建筑工地也有够厉害，没有一个楼层是平的，应该是专门为了营救设计的舞台。（笑），而落到地上的油桶也会应该碰到火苗而点燃不断地往上烧（不过好像爬到上面自己也下不去了呢）。躲避不断滚动的油桶看似非常的容易，但是要自己真的操作起来可不比任何一款游戏简单呢。所有被扔下的油桶都会有快慢的不同，即使是好区分还有不知道从哪个段落的楼梯直接掉下来的，可以说每时每刻都要不断考虑自己要走的路线，但是要是考虑时间长了自己就会被撞到，对玩家的瞬间判断能力有很高的要求。就算玩的话，不好好熟悉后也是很难一下子就上手的。

虽然是如此，但是为了降低游戏的难度，游戏中每一关卡会有两个锤子，得到锤子以后就可以把向自己滚过来的桶打掉，救自己于危难，不过使用是有时间限制的，一旦时间到了，哟啊躲避还是要靠自己的跳跃功夫，不过跳的时候要看清楚头顶的楼板，即使您有再好的弹跳力，撞到头也会有同样的下场的。随着营救次数的增加，营救地点也会发生变化，大金刚阻止马里奥的方法也会不断升级，当然根据地形的变化大家就要先考虑好走到楼顶的路线，只要掌握好时间差的话，游戏就会变得简单起来。另外如果想做的更完美一些就把掉落的一些道具都收集全，不过那样难度会大很多的。



如果想看到任天堂的两位名角的第一次做拍档那就来看这款大金刚，简单中也有简单的乐趣。



在没有爱情的日子里，只有GBA陪我一起走过，分享我的快乐与痛苦。贾茂；19；611731；四川省成都电子科技大学国腾学院2003级软件8班；兴趣：音乐、PC、TV GAME；QQ：22355312；



塞尔达传说1

谁是ARPG中的王者，相信很多人都会说是塞尔达传说。没有错，塞尔达最早在1986年2月在FC上诞生，随着塞尔达这款游戏的出现，让很多人领略到任天堂的实力，另一张王牌诞生了。





塞尔达传说不仅是作为FC的一款划时代意义的作品，同时也是FC的第一款RPG游戏，从这个游戏开始，游戏终于摆脱了剧情简单，只有动作游戏主导的模式。虽然是第一代作品，但是塞尔达已经把这个系列的主要道具和游戏模式基本上都表现了出来。

主人公林克为了寻找秘宝，而以打倒大魔王戈诺为目的的冒险，而游戏名字的由来并非一般游戏的以主人公的名字，而是以游戏中的塞尔达公主的名字命名。游戏中的地图场景不是很大，但是地形确实复杂多样，从陆地到海洋，从森林到沙漠，从山地到平原基本上算是拥有一个非常丰富的场景，然而不仅如此，游戏中还存在着9个非常复杂的迷宫。林克的样子也是在本作定型，虽然由于性能的原因不能完美地表现出来，但是仍然可以清晰地看见林克那尖尖的耳朵，而绿色衣服，手中的盾和剑也成了林克的标准装备。

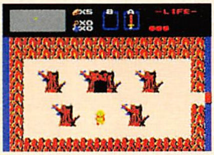
游戏中更令人着迷的就是使用的装备，除了林克的标准装备盾和剑以外，还可以使用炸弹、戒指、弓、钳……这些都是在以后的续作中每作必有的装备。为了进入敌人的迷宫就要解一些谜题，路挡住了要用钳子把石头运开；没有路了要用炸弹寻找脆弱的部分炸开，进入黑暗的山洞要用蜡烛照亮……这些设定都是以往的游戏所没有的，所以游戏一经推出，便获得了绝大的人气，被称为ARPG的不朽名作。除了用的装备以外游戏中的金钱系统、商店系统，以及可以帮助林克恢复HP的小精灵都是在这个最初的作品中出现的。通过打击怪物然后得到宝石，然后用一定数量的宝石到商店里可以换新的装备，同时还可以买到可以打开门的钥匙，当没有HP的时候就要去找小精灵帮助回复，总之，这款初作的完成度可谓是相当的高了，以至于在以后的作品上这些东西都能够完好的保存了下来。作为家用机上的第一款RPG，给以后的作品开了一个好头。



游戏里面的很多敌人也是在本做中定型的，会吐铁球的小怪、沙地中旋转的怪物，会发射弓箭的怪兽，还有会动的石像……游戏中隐藏的东西也不少，在特定的场景中如果自己寻找也能发现隐藏的楼梯，比如卖戒指的商店就在会动石像下面，这些看似不动的家伙，只要推一推就会跑起来了。当玩家发现新的地方时，那种自豪感就会越发地显现出来。作为纪念FC20周年的一款游戏可以说是相当有代表性，也是一个相当成功的游戏，目前塞尔达传说可以说已经成为了任天堂手中不可缺少的一个重要作品。塞尔达传说也是在众多的得奖中一路走过来的，而且任天堂的主机无一没有登陆过，可见其影响一斑。

想要了解任天堂的游戏，就不能不玩塞尔达传说。从塞尔达传说中玩家可以体会到一些很独到的东西，能找到很多有趣的东西。游戏的操作性也很好，因为其游戏类型的定性关系，使得塞尔达的菜单也相当的简单明了，并没有太多的名字，却会让玩家一看就明白，让人不佩服都不成啊。





假想：若《掌机迷》能发光就好了，晚上熄灯后用应急灯看时，总会有不断的抱怨声。张翼；21；男；300191；天津市理工学院5号男楼622室；兴趣：游戏；

雪人兄弟





这个游戏要是说起来的话国内的玩家应该也会是不陌生呢。同样是任天堂出品的游戏，1984年登陆FC。游戏中玩家要扮演两个为了登上山顶而拼命的家伙，当然登上山顶就是胜利者，不过虽然说的轻松，要是能够登上雪山的顶端可以说也不是很容易的呢。

这个游戏中我们要一面拿着大锤子把上面的通路打开，还要避免被那些海象和鸟袭击（雪山上居然有海象，好像设定很奇怪），当打开了上面的冰层以后就要赶快跳上去，当然如果行动慢了的话就会让海象用积雪把冰层重新给冻住，不过如果在它把雪推过来的时候攻击它是会有加分的，同样如果把鸟打下来也会有得分的，不过要小心就是了，如果赔上性命的话就不值得了。随着关数的增加游戏的难度也会不断的加大，有的时候要上到上面的冰层要通过漂浮的云，而云是移动的，只能利用那短暂的时间一面开冰一面想办法往上去，同时还要注意周围的敌人，不仅会有海象和飞鸟的攻击，同时还要留心头顶上往下掉落的冰锥，一个不小心就要送命。只要跳到顶层开始倒记时的时候其实就表明已经过关了，如果在这个时间内收集散落的道具，同时又到达顶峰并抓住空中的大鸟的话，还可以得到更高的分，当然即使是失败了既不会损失性命也不会扣分，同样会进入下一关的，不过会看到自己抹眼泪就是了。

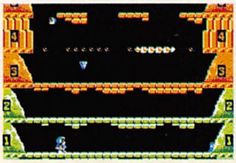




虽然游戏方法就是如此，但是要看大家的玩法了。这个游戏是典型的多人游戏类型，一个人玩的话会非常的无聊，只要增加上一个好友的话，就会让游戏性质完全改变。这个游戏是一个竞争类型的游戏，两个玩家一起的话不是一起配合着过关，而是互相竞争给对手下绊，而想尽办法让自己爬到山顶（非常个人主义呢，应该算是紧急避难法吧），两个人不仅可以互相打，而且可以利用攻击对手的时机让对手撞上敌人而送命（两个人相互攻击不会送命），如果对手抢先跑到自己的上面，大可把他脚下的冰打个洞就是了……因为多了一个人，就会让游戏变得相当的刺激，因为最终的胜利者只有一个，所以说为了自己的胜利就要想尽办法对付对手，同时要躲避对手的袭击，不然想要顺利通关的话那是不可能的。







这个游戏是当年经常和朋友们一起玩的，FC上像这样类似的游戏还真的是不多，所以这款游戏就成了相互比试的首选作品了。相互竞争的乐趣是和欺负CPU的感觉不一样的，游戏中再高智能的角色也是用事先编辑好的程序来控制的，而且很容易给找到其漏洞加以攻击，时间长了就变成了固定模式的玩法，游戏性自然而然的就没有了。而和人战就不一样了，我们可以随时随地的改变自己的战略，同时会有很多意想不到的攻击手段，而且和朋友一起玩的话相互的打打闹闹也是相当有趣的，会有一个人玩游戏所没有的那种游戏气氛。

熟悉这个游戏的朋友应该都有这样的回忆吧，其实这些重新推出的FCmini就是要我们回想起当年和自己伙伴一起游戏的那些岁月。人是喜欢怀旧的动物，而回忆是人类最宝贵的财富，每当再次玩起这些游戏的时候就不自觉地想起以前的那些事情，大概这就是FCmini所要带给大家的吧。

文：gokumine



恶魔城 月之轮回

文：孙潇郴

GBA	厂商：KONAMI		发售日：2001.03.21
	类型：ACT	价格：4800日元	其他：——

19分58秒！——疯狂挑战 恶魔城月之轮回极限最短通底时间

恶魔城——月之轮回，这是KONAMI在GBA上制作的第一款恶魔城作品。虽然游戏的画面没有白夜和晓月出色但在游戏性方面确实非常好。游戏中不但有着丰富的卡片魔法而且在模式上也显得与众不同。不论是火球模式还是射手模式，都体现了游戏的魅力所在。

火球模式可以说是4大模式中最有特色的了。使用火球模式可以实现最速通关并且实现最低完 成度通关。前不久本人在GBA上挑战了月轮的最速通关之后便决定使用模拟器来创造月轮的真正极限通关时间！

为什么要使用模拟器呢？

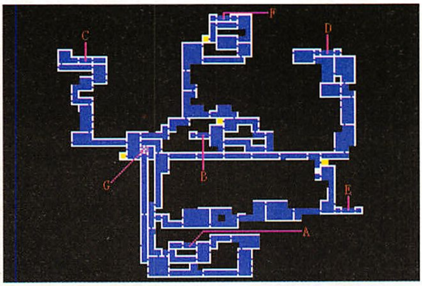
理由A：可以使用即时存档和即时读档功能，避免某些地方失误又要重新开始挑战。

理由B：用GBA想打出极限通关时间是不可能的，如连投两根大骨头；不去记录点通关的几率几乎为0。

流程讲解

A：开始掉落地下墓地之后便前往第一BOSS双头狼，地点A。可得到二段跳。

B：之后进入耐落阶段向上进发，经过褐见间和外壁最后抵达BOSS房间，地点B。可得到破石项链。



C：得到破石魔导器便可把耐落阶段堵住通路大石破坏，利用二段跳来到机械塔顶端的石头人BOSS房间，地点C。可得到弹墙鞋。

D：有了弹墙鞋便可前往悠久廊下之后到达礼拜塔顶端，干掉那头诅咒之牛，地点D。可破坏封印的大缸。

E：封印解除了便可进入地下水路，前往女巫卡米拉的房间，地点E。可得到无限跳跃羽毛。

F：有了无限跳跃技巧就可以去展望阁挑战休了，地点F。可取得仪式间的钥匙。

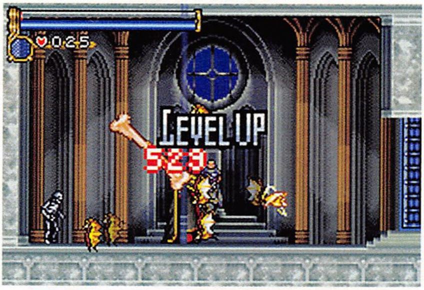
G：用钥匙开启仪式间的门可与伯爵对战！胜利后便可救出师傅和休，地点G，通关达成。

有《PG》的人可以没有GBA，但有GBA的人绝不可以没《PG》。杨晓成；21；男；563000；贵州省遵义市大兴路永山通讯公司一楼；兴趣：电玩、音乐、电脑；



达成通关时的等级是34级，本人的时间为19分58秒，没用任何金手指作弊手段，只靠模拟器的即时存档功能达到了最速通关时间。经过本人的这一研究测试表明19分30秒——20分钟是极限通关的最短时间了，同时也创造了月轮最低完成度通关的极限42.0%。

如果你想自己挑战速通的话，那以下几个要点对于第一次挑战的玩家会很有帮助：



要点1：进入游戏的开头画面以及游戏中的人物对话要用最快速度按键跳过。（积少成多来省时间）

要点2：一开始从高处下落时要精心选择好路线以至于用最短的时间到达地下墓地。（多多练习）

要点3：要灵活运用加速跑；隐身及投大骨头的卡片。（能省下很多时间哦！）

要点4：因为是用模拟器、所以记录点不用考虑去，当然在路上要尽量避免受伤。（这样才能追求极限嘛！）

要点5：当你要往回跑时，千万不要放开方向键再去按两下反方向键。有一种比这更快的手法！当你在某些地方要转身跑时（如取得魔导器后必将往回跑），按出菜单后再放开方向键，然后按下反方向键后退出菜单。此时在退出菜单的瞬间，主角就已经往回跑了。（用这种方法BUG？可以不用放开手指直接回转跑了，因为打开菜单是不记时间的，呵呵）

要点6：如同要点5所说的，你还可以巧妙的运用这种方法（BUG）。如从机械塔那样高的地方掉下来时，你可以在空中运用要点5的方法左右移动来保持奔跑状态！只要你算好落脚点，在空中保持跑的状态，那么一接触地面主角就会继续跑，这样既可以节约时间又可以躲避下落时的障碍。（下落前一定要奔跑状态，在空中左右移动也快）

要点7：在打某些BOSS时，要在适当位置用投大骨头，这样才能在进门后的最短时间内秒杀BOSS。如牛头怪可以站在它的下方，投出的大骨头可以打到它两下，而其他BOSS可以连投两根大骨头秒杀。

要点8：整个通关过程可以不去打双头龙和死神，原因是你可以用卡片魔法——隐身来度过地下水路。（暴省时间）

要点9：两点间的距离最短！无论是某一段小路还是地图上的路线，跑路时一定要走最短的路线。（如地图所示）

要点10：尽量少损HP即时存档！因为在地下水路那里打开关时必定会损失一定的HP。（如果先前损失HP过多，只有靠独角兽卡片回复HP了）

个人认为极限通关时间为19分40秒左右，我因为在开始不久损失了些HP，以至于在地下水路用了2次独角兽回复HP，而且我还在打完牛头怪后进了踩机关后面的一间房间，也因为这样地图上的完成度是42.1%，多浪费了一些时间……遗憾……

最后希望大家能够打起信心，来挑战这个记录吧！也希望能和各地的玩友交朋友，一同研究！



世上本没有迷（《掌机迷》），读的人多了也便有了迷（《掌机迷》），有了就多了，多了就好了，好了就买来了。还可以吗，风林哥。林伟；16；男；325600；浙江省温州市乐成公立寄宿三6班；兴趣：游戏；

牧场物语

——一个MM的游戏心得



GBA	厂商：VICTOR		发售日：2003.4.17
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

文/茗茗 监制/严俊

《矿石场的伙伴们》已在口袋陪我度过有近十个月了，说它是掌机上最博女生欢心的游戏一点儿都没错。十个月来我只玩这一款游戏，疯狂时SP每天充一次电（严俊把我的SP称为牧场专用机）。电用了不少，心得也不少，总觉着不拿出来实在是对不起大家。这次的研究主要是针对追求妹妹、缩短游戏时间和提高工作效率的方面。

【时间表】

春1	新年大会 18：00-24：00 广场（口袋空空去，有吃又有带。）
春4	波尔多（紫色小精灵）生日 紫色草
春11	赛巴拉（铁匠）生日 竹笋
春14	春之感恩节 根据电视里说的东西送妹妹就行了（除杂货店的卡莲）
春15	卓卡亮（蓝色小精灵）生日 青色草
春16	艾利的生日 牛奶 三种花（除月泪草）
春17	穆奇（牛店）生日 水果 四种花
春18	春季竞马 10：00-18：00 广场 前两年可以用S/L大法买倍数高的马多赢点数换裙子、香水、防晒品、护肤霜，妹妹生日一定要送这个。别忘了第一个换力之果实，真实之玉不急。还有带筐去装项链、耳环、手链、胸针回家出货。以后买自己的马就行了。自己的马要获胜除了好感度（8颗心以上）外还需要不停按键鼓励。
春19	利娌娅（鸡店）生日 水果 四种花
春22	料理节 10：00-18：00 广场 先存个档再去广场，只要和别人做出不一样而又不走题的料理就能获胜。
春26	阿克亚（淡蓝色小精灵）生日 蓝色草
春30	沙夏（杂货店）生日 蜂蜜 四种花

没想到“云”这么帅……（感叹ING），他已经被我班女生订为第一目标（汗……），比JAY还厉害呀……没人说他长得像张智霖？曲鲁靖；16；男；200020；上海市自忠路351号后门；兴趣：GBA；

夏1	赛狗10：00-16：00 海滩 平时不常带狗狗去训练是不行的，还有比赛时一定要指到红绿交接处才可能获胜
夏3	珀布利的生日 鸡蛋（除温泉蛋）、苹果 巧克力
夏4	哈里斯（镇长儿子）苹果 蜂蜜 四种花
夏7	鸡节 10：00-16：00 广场 好感度（8颗心以上）决定胜利除外还需要玩家不停按键鼓励
夏11	巴基尔（图书馆）蘑菇 葡萄
夏16	迪米特（绿色小精灵）生日 绿色草
夏17	琳的生日 料理（不要送用料太少的料理） 水果 温泉蛋 葡萄酒
夏20	牛节 10：00-18：00 广场 好感度（8颗心以上）决定胜利
夏22	凯（海滩小店）生日 蜂蜜 料理（注意：凯与你的关系本来就很好）
夏24	烟花大会 18：00以后 海滩 只能选择和一个绿心以上妹妹看烟花喔
夏25	托马斯（镇长）生日 竹笋 蜂蜜
夏29	扎克（收货员）生日 竹笋 葡萄

秋2	哥茨（木匠）生日 蜂蜜 苹果
秋3	音乐节18：00-24：00 教堂（2号答应卡特的请求）
秋5	优（小男孩）生日 巧克力
秋9	收获节 10：00-16：00 广场 带一个便宜的东西去就行了（千万别带毒蘑菇去害人哪）
秋10	古里笛（黄色小精灵）生日 黄色草
秋11	玛娜（果园女老板）生日 苹果 蜂蜜 竹笋 葡萄（只要你去看她陪她聊天送什么她都会很高兴）
秋13	赏月日 18：00-24：00 山顶 （绿心以上并好感最高的妹妹会在那里等你）
秋14	歇夫年（红色小精灵）生日 红色草
秋15	卡莲的生日 葡萄酒
秋17	多特（医生）生日 蜂蜜 苹果 竹笋 奇幻草
秋18	秋季竟马 10：00-16：00 广场
秋20	卡特（牧师）生日 蜂蜜 苹果
秋21	羊节 10：00-18：00 广场 好感度（9颗心）决定胜利
秋23	安娜（图书馆）水果 蜂蜜
秋27	里克（鸡店）生日 葡萄酒 鸡蛋 巧克力

冬6	格雷（冶炼屋）生日 巧克力
冬11	达多（旅店老板）生日 蘑菇 竹笋
冬13	爱莲（老奶奶）生日 毛线团 苹果 蜂蜜 葡萄
冬14	冬之感恩节 从早上6：10开始至12：30有好感妹妹陆续来送礼物给你（如果不去打招呼，10分钟后她会自动离开）
冬15	笛克（果园男老板）生日 葡萄 苹果
冬20	玛丽的生日 蓝色草 竹笋 蜂蜜
冬22	纳皮（橙色小精灵）生日 橙色草
冬24	星夜节 23号去找绿心以上的一个妹妹 24号去她指定的地方就可以和她一起过了
冬26	梅（牛店小女孩）生日 巧克力 四种花 蜂蜜

冬29	杰夫（杂货店老板）生日 蜂蜜 葡萄 苹果
冬30	新年庆祝会 18：00-24：00 广场（空着口袋去，有吃又有带。）
冬30	看新年日出 10：00以后到山顶 大伙早就在那等着你呢
（注：30号的行动只能选择一种）	

【怎样才能拥有更高的效率?】

刚到牧场的第一天只能做些除草工作，然后去后山和海滩拣些草去卖。第二天把地耕好，到杂货店把500元钱全部买萝卜种子种上。这时，每天的收入1500元左右。接下来的工作就是每天浇水和拣东西卖钱，有时间别忘了去伐木为日后造房作准备。工作后如果还有力气就练练道具方便日后改造。干完了所有事就早点睡觉吧（早睡早起身体好）。四天后就有一小笔收入了，再去买萝卜种子继续种。夏季可以种玉米做饲料，一份玉米可做30份饲料，最多制作999份，够吃一年。至于牧草，第一、二年种不了那么多田，可以拿几块田种牧草，等有小精灵帮忙干活就不要自己种牧草，把田空出来种别的东西，用钱去买牧草（农民朋友们，不要种了不要钱的草，浪费了值钱的地啊）。春季的草莓、夏季的玉米、秋季的地瓜是最省力而又挣钱的品种。草莓分2批种、玉米分3批种、地瓜分2批种，这样就能平均每天都有活让小精灵干，而月底清除耕地的工作也能分日完成。明年打算种的种子在今年应买好存起来，不要到时买不到种子耽误耕种期。地里的小石子和木头不要丢掉或砍掉，用它们护田不会腐烂。

每到星期六就会有电视购物，争取用最快的时间把放东西的柜子买来。只要你收看了电视并且同意买东西的话，你就可以等有钱后（一星期内）随时去旅店打电话定货。柜子和电冰箱非常有用哦，有了柜子你就能把平时在矿场挖到的矿石放在里面，方便随时拿到冶炼屋改造道具。再过一星期有了冰箱你就能把蜂蜜、苹果这些大众化的礼物存放在里面，最重要的是收集各种颜色的草，平时丰收也别忘了存些东西日后作料理。制作料理的工具从电视购物中可以买到，108种料理制作大全《掌机迷》第二期上有详细介绍。

能维持日常耕种后就得开始进行道具的改造和动物小屋的扩建了。改造工具前一定要当天使用完后再送去改造。水壶第一个拿去改造，从用铜开始一级一级地改造；第二个改造的是斧头，使用到用银去改造；第三个改造锄头，使用到用金去改造；以后再改造镰刀、锤子、鱼竿。为了省钱，后三件道具可以使用到直接用秘银改造。增加道具使用度不一定得用道具干许多活，我通常是在温泉泡一至两个小时的澡，再到泉之矿场使用道具。小屋的扩建应该先建自己的房子（不扩建房子好多的东西就不能买），再建鸡房，然后建动物房。狗屋信箱、房屋装饰物和浴室等以后有钱多的时候再考虑。浴室能免去泡温泉的苦。

养了动物后别忘了买把刷子每天刷毛提高好感度，这活只有自己干才能提高好感度。牛和羊去动物小屋直接购买就行了，不用让它们自己生。扩建动物小屋后把奶酪制作机和毛线团制作机搞到手，收入就很可观了。关于饲养鸡方面：因为这牵涉着与珀布利的爱情发展，所以得先把鸡屋进行改造后再去鸡店购买2只鸡，第二天把蛋拿到孵化机里去孵小鸡，总之就是用最短的时间养8只鸡。等养了8只鸡后再每天抱鸡让它们同时提高好感度，接下来就是把蛋黄酱机器扛回家。关于P型的产品需要得金牌的动物并放牧600小时后产生，而X型产品是在P型产品基础上随机产生。具体可以在第一个夏天就把准备参赛的动物放出去，得奖后就可以直接变成P型了。但放牧时除了要注意天气情况以外，鸡一定要用木头圈起来，因为偶尔晚上会有野狗到牧场来。野狗光临牧场的时间是晚上八点整(丫的真准时啊，不会是戴了劳力士吧)，它咬不到鸡就会去骚扰动物。这时，玩家就得保护动物，抄起斧头、锤子、锄头或镰刀追着野狗打（最好再威吓之：劳力士留下ING）。

除节日外的天气情况可由玩家自己控制。晚上睡觉前存个档，第二天早上起床看天气预报，若不满意，就重读档，再睡、再起。这样不仅可以免去恶劣天气带来的麻烦，还能要风得风、要雨得雨。值得注意的是：有节日的时候天气绝对晴朗。

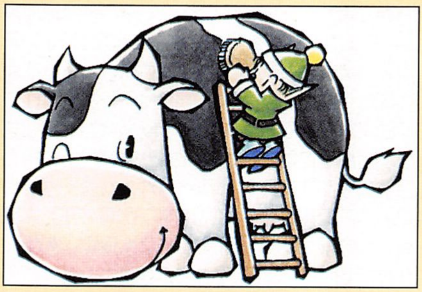
冬季村长会来向你求助，如果你拿不出他要

今天下午，我刚把VOL.10从书摊里买到家，正当我津津有味的看着，我妈一把夺过书，见此书封面后，不管三七二十一，说得我狗血喷头，吾云：何罪之有？刘波；17；男；310004；浙江省杭州市江干区机神新村31幢3单元402室；兴趣：看《掌机迷》、听音乐、玩GBA；

的东西，可以重读一次档，他每次要的东西不一样。得到黄金木材之后，千万不要拿出来使用，后果不堪设想，您可以试试看（阴笑）。

我把每天的行程安排拿出来供大家参考：早上起床后去动物小屋和动物们说话、刷毛；把牛奶做成奶酪出货；羊毛做成毛线团出货后（6：10）去鸡屋把鸡蛋做蛋黄酱；并且出货（6:30）。其他活儿请小精灵帮忙。接着带上给女神、琳和珀布利的礼物，到温泉边拣草时随便送给她们（7：40），然后到后山去伐木拣草，把草出货（11：00），再从家里带上给玛丽、艾利和过生日的人的礼物和狗朝小镇出发(11:20)，去杂货店打包后（生日礼物一定要打包）再一路送人（15：00），接着到海滩边陪狗练习飞碟，最后拣完草就回家干地里的活（16：30）。浇水这项工作我不请小精灵帮忙，它们常常会遗漏几块田。浇水结束后再带上礼物去找卡莲（20：00）。如果遇上有（10：00—18：00）节日的时候，妹妹们不用送礼物，从11：00开始干地里的活，直到17：20左右去参加活动。晚上十八点回到家把没干完的活干完再去海滩拣草或挖挖矿石。如果遇上有（18：00—24：00）的活动那就得干完所有活再去，不然就要耽误收成了。至于挖矿石，我只有冬天才有空去。一天追求这么多妹妹巨辛苦啊！

关于力之果实、真实之玉、诅咒道具和两个矿物、矿石方面的内容，第二期《掌机迷》已介绍得很清楚了。只是料理制作66号有更简单的方法：生鱼片只要用刀加上大鱼即可。另外特好使的道具飞行石也只有在三年后才能挖到，而且在矿场存档时要特别注意，最好在找到了出口时再存，否则有可能发生本层没有出口的惨剧。另外，植物的生长时间《掌机迷》第一期的资料有点误差。在此更正一下：春季的草莓，8天成熟，每2天采摘一次；夏季的菠萝，20天成熟，每5天采摘一次。



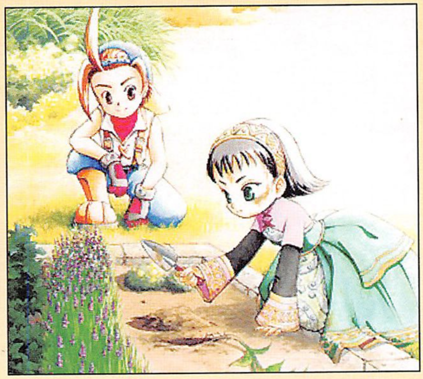
【在贿赂小精灵方面有更快捷、省钱的办法】

说这七个小精灵好说话真是一点也不错，他们确实是单纯到了有些傻的地步（汗）。你只要记住他们的生日，并且在生日那天带上满满一包他喜欢的草一个接一个地送给他，大约送15棵草，你会发现数小时后好感度从无心到十颗心。当天他就心甘情愿答应次日帮你干活了(三颗心以下他就不会帮你干活的）。有一点不能忽视就是：雇用小精灵前一定要认真与他游戏，游戏成绩关系到他们干活的表现。他们初次到牧场干活时，晚上你得抽空检察下他们干活的情况。还有一点要注意的是：阿克亚（淡蓝色小精灵）的生日是春26日。如果玩家和我一样不要他们浇水的话，小精灵就每年生日去贿赂他就可以了。总之，就是看到谁快要过生日就使唤谁做事，把他的心数用完后生日再补。阴险吧（冷笑），不过要记得去忏悔哦。

【和玩家谈谈追求妹妹的感想及要点】

谈到追求妹妹这个话题，首先请允许作为"男人"的我埋怨一下。本作咋就只能娶一个老婆呢，而且还不能离婚(玩笑，我可不敢藐视法律,俺可是好公民,玩家们对待爱情可要一心一意哦）。话说回来妹妹们实在是太卡娃伊了，五位妹妹我能喜欢四位，比例多高啊！也就为了这个原因我玩了三遍游戏。我一开始喜欢旅店的琳，接着追求杂货店的卡莲，然后我觉得鸡店的珀布利很可爱，通过交往后我选择了医院的护士——艾利。娶了艾利后，她温柔得让我受不了，我又想收拾一下盛气凌人的卡莲。于是，我的"第二任"娶子是卡莲，第三任准备娶女神，只可惜游戏的年数还不够。爱情对玩家是一种考验，50年结婚纪念日才会出现那栋隐藏的别墅。通过自己的努力挣到一亿元，再加九百九十九块木材才能建造出另一栋别墅。50年也！换算成实际游戏时间都是半年多，而且还得周而复始地做这些事和挖两个255层的矿场。每回结婚前我都会把所有妹妹的定情信物弄到手，那青色羽毛常常是带出去又带回家，终生大事就是这根羽毛，难出

雪人：莫名其妙啊，难道是封面太次？那就扣作者的稿费吧！　饿龙：我、我冤枉啊！555555！
说实话，我买《掌机迷》起初为了本书的赠品，买后才发现这本书要比赠品更有用，更精彩，不过我还是想问问：是否可以



手啊（笑）。如果妹妹们难看一点，或者说如果不花心的话，现在都拥有结婚50周年的别墅了。玩家们一定要好好选择"终生大事"啊，最好是把所有妹妹都追求到手，从长期的相处和浪漫事件中彻底了解妹妹后，再决定自己最喜欢的。矿石镇可没有离婚这回事情的哦（关机重打）。记得有几个玩家和我交流时都聊到第六个女生——女神，她的相貌和追求难度实在是成反比啊（汗）。我嘛，也觉得如此。只可意会不可言传啊，如果让女神听到了，不打官司告我诽谤她才怪呢！

牧场物语的五位妹妹就是现实中五种女生的写照。鸡店的珀布利是一个天真可爱的女生（可爱型）；图书馆的玛丽是一个酷爱读书的女生（知识型）；医院的艾利是一个善良体贴的女生（温柔型）；杂货店的卡莲是一个高傲冷酷的女生（酷妹型）；旅店的琳是一个勤劳好强的女生（好动型）。在追求妹妹前一定要清楚她原有的男朋友是谁？玩家想娶到妹妹就一定要横刀夺爱，若不想拆散别人就只有追求女神了（倒，我可不想住在湖里）。珀布利的男友是凯伊；玛丽的男友是格雷；艾利的男友是多特；卡莲的男友是里克；琳没有男朋友；女神也没有男友，有的话估计是河童（笑）。其中值得注意的是：格雷在前两年会在玛丽和琳中徘徊（这小子还想脚踩两只船）。二是：凯伊和你的关系本来就已经很好了。

在追求妹妹前，你得要有一定的实力（现实中也是哦），金钱虽然不是万能的但也万万不能没有。五位妹妹中我认为珀布利最难追求，卡莲最好追求。追求女孩中不存在一起追求难，逐个追求容易的说法。要追求哪个妹妹就得先在冰箱里存放些这个妹妹喜欢的东西，为了节省开支，珀布利的鸡蛋和艾利的牛奶可以从买冰箱开始收集S型的鸡蛋和S型的牛奶，到时拿不出人家喜欢的礼物就要临时去找别的礼物代替。追求妹妹一定要记住她的生日，送的礼物最好是竞马赢来的裙子或化妆品，还要记得打包。送生日礼物的效果特别好，一份礼物就行了，多送也不会多加好感（白送）。还要记得准时参加与妹妹的浪漫事件，最好不要迟到，虽说有时候迟到十几分钟也没问题。参加浪漫事件时千万不要答错问题，如果顺了妹妹的意就可以更快地促进爱情的发展。

◆珀布利

女孩身世：天真可爱的珀布利从小就向往着像公主一样走进结婚礼堂。珀布利的哥哥里克相当反对珀布利与凯伊相处，还常常出面制止他们约会以及漫骂凯伊（每年夏天都来勾引他妹妹）。珀布利的母亲利娌娅常年有病在身，不便出门，她的父亲为了治好利娌娅的病独自去很远很远的地方寻找一种传说中的奇效草药，他这么一去就留下了游戏中利娌娅和珀布利无限期待以及里克的误会和埋怨……

活动范围：除星期天外，晴天早上 7：40—10：00 在温泉边。

10：50以后在自家养鸡店里。

星期天10：30—13：00在教堂里。13：00—16：00在广场。

如果是夏天13：00—16：00会和凯伊在海滩边。

追求方式：对于珀布利的追求没有什么捷径，连我这PLAYBOY也束手无策，只能在家里好好地养鸡（最怕禽流感），人家珀布利是要嫁养鸡专业户呢。当鸡的平均心数为9或10的时候，还得是除星期天和节日外春夏秋季的晴天早晨六点整，她就会自动出现在你门口发生紫心的浪漫事件。玩家一定要安排好时间，我玩了三回也就进行过一次与珀布利的紫心浪漫事件。以后你就可以每天拿一只鸡蛋送给她，鸡蛋大小无所谓，只是不要送温泉蛋（皮蛋、咸蛋也不可，呵呵）。一年又一季就可以结婚了。还要注意的是：不要和凯伊走得太近，千万别送生日礼物给他。即使是珀布利对你已是红心也不能，她是个结婚狂，谁向她求婚都会答应的。我觉得她有点像方小萍喔！

浪漫事件：黑心时 星期三11：00—12：00

向贵刊邮购全套"口袋磁贴"？价格多少？张寻；17；男；261041；山东省潍坊市第一中学高57级十五班；兴趣：玩笑、游戏、篮球；QQ：248918650；E-MAIL：zhangxun1987@eyou.com；

从冶炼屋出来 选1（喜欢鸡）

紫心时 除冬季的星期一至六 6：00 牧场小屋门口 选2（愿意带她参观牧场）

蓝心时 夏季的星期天 10：30-13：00 教堂 选1（愿意陪小孩子去玩）得到珀布利的小泥团（手上没拿东西，包有空位时发生。）事发三小时

黄心时 除星期六、天以外11：00-16：00鸡店 选1（珀布利说得对）

◆玛丽

女孩身世：酷爱读书的玛丽有个幸福的家庭，备受父母宠爱。玛丽的母亲安娜是一位寻常的家庭主妇，除了做饭外晴天下午都会去广场和主妇们聊聊女性话题。玛丽的父亲巴基尔是一名出色的植物研究员，不仅见识很广，还写下了许多关于植物方面的书籍。玛丽从小就受到父亲的熏陶，爱看父亲写的书，甚至希望全镇的人都像她一样爱看父亲的书。游戏中的玛丽随着年龄的增长和知识的累积有了一个念头，就是像父亲一样写许多有用的书籍留给后人。可是写什么呢？这就得靠玩家帮助她想一个主题了……

活动范围：除星期一外 10：00-16：00 图书馆。其他时间家里。

星期一7:30-12:00后山。

13：00-16：00 杂货店。

追求方式：刚开始追求时没什么钱可以什么不送，只要记得每天都去她家的图书馆和她说几句话再到二楼走一趟就可以。大约15天以后，就会变成紫心。这时就得开始每天送东西了。送些蓝色草和竹笋就行，偶尔也可以送点化妆品。追求玛丽没有什么难度，大约一年就可以结婚了。

浪漫事件：黑心时 除星期一 10：00-18：00 图书馆 选2（经常看书）

紫心时 除星期一 10：00-18：00 图书馆 选1（一起找书）

蓝心时 星期一 12：00-17：20 山顶 选1（试过）得到让玛丽感动的书（手上没拿东西，包有空位时发生。）时间到18：00

黄心时 星期一 10：00-13：00 玛丽家 选2（牧场工作为主题）

◆艾利

女孩身世：善良体贴的艾利从小就父母双亡，和脚有毛病不能走路的奶奶爱莲生活在一起。肩负着又当爹又当妈的责任带大弟弟优，一份护士的工资要养一家人。当写到这时，我一阵心酸，尽管这只是个游戏中塑造的人物，但是我觉得艾利的身世实在是太可怜了。游戏中的艾利对生活充满信心；工作中对病人无微不至；生活中对弟弟优用心教导；对于治好年长奶奶脚的病那么执着……记得我向她求婚那天她对天说："我在天国的父母一定会很高兴"。我又是一阵心酸，不知道这算不算是那个"心酸的浪漫"？

活动范围：除星期三外 9：00-16：00 医院。

星期三 10：00-13：00 奶奶家。

13：30-16：00 杂货店。

追求方式：刚开始追求时没什么钱可以什么不送，只要记得每天都去医院去和她说说话，不需要精神饱满，但也不要变成蓝脸去吓人家就行了。大约15天以后，就会变成紫心。以后就得每天开始送牛奶给她了。艾利特别喜欢牛奶，所以只需送牛奶就行了，大瓶小瓶没有区别。艾利的追求也比较简单，大约一年就可以结婚了。

浪漫事件：黑心时 除星期三外 9：00-16：00 医院 选2（是优不好）

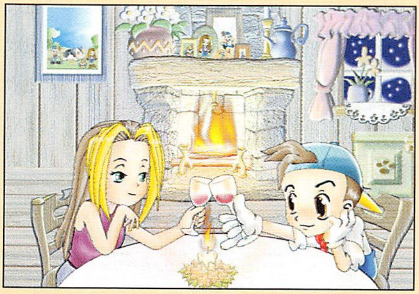
紫心时 除星期三外 9：00-16：00 医院 选1（下次注意点）

蓝心时 星期三 9：00-13：00 奶奶家 选2（把优带回家）得到艾利亲手做的干花（手上没拿东西，包有空位时发生。）

黄心时 星期三 12：00-13：00 海边 选2（没惯优）

◆卡莲

女孩身世：高傲冷酷的卡莲有着一头美丽的棕色长发（这点像我），在家里要风得风要雨得雨养成她这盛气凌人的个性。不过玩家放心，结婚后她不会这样的。卡莲的父亲杰夫是杂货店的老板，常年看店不注意照顾身体导致经常



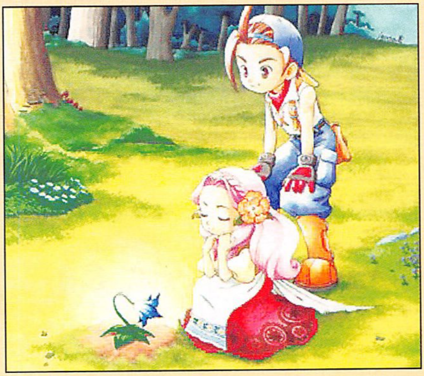
胃疼。卡莲的母亲沙夏也是位寻常的家庭主妇，除了做做饭，看看店，晴天时下午也要去广场聊聊女性话题。想到卡莲做的料理，我真是一头大汗。黄心时，她要父母尝她的料理，沙夏和杰夫一阵推辞后，把这个重担交给我。为了顺她意我只好硬着头皮吃她做的料理。结果一吃，睁开眼就直接躺在医院了。少根筋的她还以为我是累倒的,说什么还要做消除疲劳的料理给我吃（我倒）。其实我只是想追求她，男人可真可怜啊!不过玩家放心，结婚后她的厨艺会很好的。

活动范围：除星期二和星期天外 8：00—10：00 自家门口。13：00—16：00 杂货店内。

晴天的星期二 14：00—16：00 温泉边。

平时20：00海边或旅店。（如果八点整不在海边就一定会去旅店）

追求方式：其实追求卡莲很简单，就是让她主动追求你，可以什么都不送到蓝心。搞定卡莲的关键是MONEY（好现实的一个女孩子喔），只要你每天光临她家的杂货店买种子、调料或打包东西（不一定要她人在店里）、晚上有空再去旅店和她聊聊，不久后她就会自动追求你了（杂货店的休息时间是：星期二和星期天）。卡莲就喜欢葡萄酒，料理她不太喜欢。特别值得注意的是：卡莲讨厌许多东西，送葡萄酒和化妆品以外的东西前最好先存档看下她的反应，只有她喜欢的东西才能让她脸红。如果她自动追求你，你只要偶尔送送她葡萄酒就可以到红心了。红心后她的坏脾气会改好，还会说想念你呢（就这是爱情的魔力）！如果你的资产太少，她是不会睬你的，记得有个玩家送了好多东西给她才变紫心。如果她真的不来暗恋你的话，那么你只有每天带着一瓶打包好的葡萄酒或者自制野葡萄酒，白天晚上追着她送（卡莲的活动时间与我的活动时间有点偏差，我只有晚上去找她）。这样做，30天下来费用大约是12000元，一年下来大约要花去45000元。有这么多钱，都可以追二个女孩了，所以我说卡莲现实，一点儿也没错。她追求你，大约一年就可以结婚了，你追求她的话，大约一年半才可以结婚。



浪漫事件：黑心时 星期三和星期五 10：00—13：00 杂货店 包空可以得到牧草种一包

紫心时 星期一、星期四和星期六 10：00—13：00 杂货店 选1（月泪草）

蓝心时 星期三和星期五 10：00—13：00 杂货店 选1（愿意帮忙）得到有卡莲名字的酒(手上没拿东西，包有空位时发生。）

黄心时 星期六 10：00—11：00 选1（愿意品尝）事发三小时

◆琳

女孩身世：勤劳好强的琳从小母亲就离开了她，琳的父亲达多又当爹又当妈把琳拉扯大，同时还得经营一家旅店。琳很懂事也很勤劳，旅店的活儿她一个人全包了。最值得一提的是：琳的料理做的特别好，每年料理大赛她都能拿冠军（当然是我没有参加的时候）。能娶到这样的太太真是好口福啊！达多这生最大的心愿就是希望唯一的女儿能嫁个好人家，为此达多还会找自己中意的男孩单独谈论关于琳的身世。可是很不巧的是琳却不愿意太早结婚，她想多在旅店帮父亲干两年活、照顾父亲。玩家们请放心，只要你用真心追求琳，她还是会答应你求婚的。

活动范围：晴天8：00—10：00 温泉边。(除秋5日)

雨天8：00—10：00 房间里。

10：00以后 旅店干活。

追求方式：想要追求琳你就得每天去光顾她家的旅店。玩家们注意了，光喝水不行的，（人家琳不喜欢铁公鸡）一定得买一样东西吃才行，我通常是买200元的，大约15天以后就会变成紫心。以后只要送她料理就行了，注意不要送材料太少过于简单的料理，比如蕃茄汁、苹果酱。你可以把在家做了菜谱的料理拿来送给她，反正冰箱里也放不下那么多，再加上又不可以拿去出货。琳不算很喜欢葡萄酒，而且葡萄酒的价格不菲，能送别的就尽量不要浪费太多的钱。追求琳的时间会比较长，一年半后到红心是正常现象。

我的成绩还不错。你们应该抽空去度个假，搞得比我还紧张。肖斌；18；男；422000；湖南省邵阳市化纤厂26栋3单元2楼（左）；兴趣：学习、娱乐；QQ：27206617；

浪漫事件：黑心时 除星期二和星期六 10：00－13：00 旅店 选1（吃饭）

紫心时 星期一和星期三 10：00－13：00 旅店二楼 选2（自己也常常打扫卫生）

蓝心时 星期一和星期五 10：00－13：00 旅店 选1（送医院）

黄心时 除星期一和星期三 10：00－13：00 旅店 选1（喜欢琳）

◆女神

对于女神，因为她有着特殊的身份，再加上和她不会发生浪漫事件，所以我对她没有什么了解（主要是没兴趣）。开始送东西给她的时候，她会问你有没有喜欢的女孩子，回答喜欢她，然后每天看她及送花。女神很干脆，直接给你开条件：1）单身；2）达到全部作物出荷；3）挖到所有矿石；4）钓到所有鱼类；5）游龄5年以上；6）爱情度6万点；7）有大床。女神之玉在泉之矿场第60、102、123、152、155、171、190、202、222层，共九块。只是玩家们切记：别想讨价还价，她是女神不是卖菜的。

【矿石镇的人们】

如果用心去精玩这个游戏，你就会发现这个游戏制作很精美、内容也很充实、游戏中每个人性格都制作得很鲜明。这个镇上的人们都很纯朴善良，经过长时间的观察，我把镇里人的故事和大家分享一下。

塞巴拉与爱莲：炼屋的赛巴拉通过长年累月的观察开始喜欢上了老奶奶爱莲，于是经常上门去问寒问暖。记得有一次我在爱莲家看爱莲的时候，赛巴拉来了，他一股脑地走进来完全没看见我在屋里。他走到爱莲的摇椅前，亲切地询问这些日子过得如何、身体可好之类的话题。爱莲没有回答他，只是提醒他有我在。赛巴拉立刻转过头来看着大汗："茗茗，你、你来看爱莲啊！那、那我先走一步了"。我是不能说话，其实该先走一步的是我，这电灯泡是亮了点。

扎克的暗恋：收货员扎克很早就喜欢鸡店的利娅亚，可是他不敢说出来，因为有两个原因。第一，利娅亚是有丈夫的女人，尽管她的丈夫可能不会再回家了，但利娅亚心里还是记得丈夫的一片真心。第二，札克以前很穷连自己的生活都很难维持下去，是利娅亚的丈夫把他带到这个小镇并给他找到这份出货的工作。他怎么能拆散人家呢？记得珀布利拜托扎克去镇外买礼物送利娅亚的时候，扎克那么卖力专程去为她选购我就觉得有点奇怪。后来这事儿是果园女老板玛娜告诉我的。到游戏五年后，我发现扎克没事就会去店里看看利娅亚。

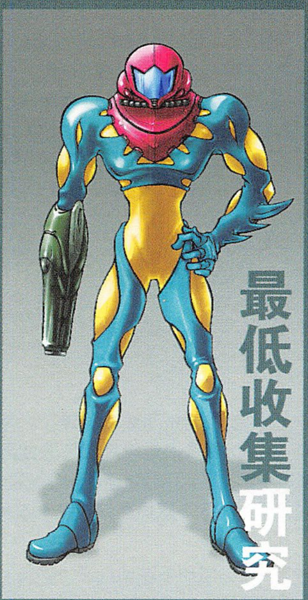
玛娜的话匣子：果园女老板玛娜和丈夫笛克有个女儿叫阿佐。就因为一点小事，笛克和阿佐吵了起来，笛克脾气不好，多说了阿佐几句，第二天阿佐就收拾东西离家出走了。笛克这个人死要面子，就是说自己有理不去找阿佐。为女儿离家出走这事，玛娜变得在家没话说，遇见外人就说个没完没了。这点想必玩家也体会到了吧。

夏天的凯伊：凯伊是在前几年才到镇上来的。这个人喜欢夏季，讨厌冬季。刚到镇上时，哥茨给他造了房子，他第二天就把房子刷成全白色。镇上的人还以为来了个怪人呢，再加上凯伊每年才一季在矿石镇，而且又不喜欢去串门与人交流。所以镇上的人都不太喜欢他。

玩家们一定想知道这些故事以后都发展成什么样了，其实我也很想知道，如果日后有结果一定向大家汇报。



茗茗语：本文中人物故事方面没有参考资料，全是我这近十个月游戏中累积的。小女子头一糟写研究，纯属交流，如果有错误还望大家指正。不知不觉已是深夜了，明天是严俊24岁的生日，这家伙又老了一岁，好高兴啊（阿俊语：昏）！



最低收集研究

银河战士 零点任务

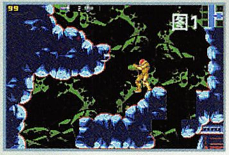
其实早在前作的《融合》，就有最少道具收集通关的说法,而现在就让我们在《零点任务》里将它发扬光大吧!首先让我们对本作的道具做个了解。本作有14种能力（包括3个神器），86个武器柜（其中导弹柜50个，超级导弹柜15个,能量柜12个，强力炸弹柜9个），这个当然不用大家记住,因为我们根本不需要那么多东西,之所以写它们是告诉大家道具收集是将能力也记入其中的。其实本人才发现时简直火冒三丈——这么一来最少道具收集就不再是个位数的东西了，后来才知道《Prime》里也是这么设定的,只好认了（设计者语：还想1%？别天真了！），不过没关系，是多少咱们打打看不就懂了。来人！把samus叫上来，咱们出发！

“是男人，开扎古”，玩银河，选hard!玩家等级要求：有一定的act功底，通关2遍以上，ok，mission start!

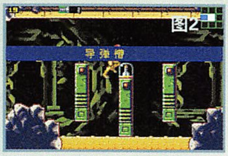
文：yak

GBA	厂商：NINTENDO		发售日：2004.2.9
	类型：ACT	价格：29.99美元	其他：——

来挑战最低收集完成度吧!



开始当然先取“变球能力”，接着呢？“长光束能力”？不,有条小路能让它变得多余（图1），请大家途中不要屠杀小动物，就算我们打的是最低收集，可时间花得太久也没什么快感。什么?你说被它们咬了？那也不能欺负人家，去前面加血去！正所谓宇宙第一猎人的最高境界，就是“不杀”！直奔导弹柜去。

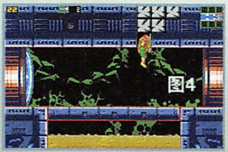


好，导弹入手了（图2）。现在告诉大家一个好消息，这是samus第一个也是最后一个导弹柜……回头就碰上boss蜈蚣了，不过它也就值3颗导弹。boss战——斗蜈蚣：只要以满血迎战就没什么问题，它一露面就可以给它一炮，不过时机比较难把握，不推荐。比较保险的方法是等它来亲吻你，击中其色咪咪的眼睛最多2次后它会抖出几颗刺。好，补给来了，打掉刺补导弹，补它最后一炮吧！唉，可怜的小蜈蚣,为了亲我们美丽的samus姐姐几口就丢了小命，怪不得说“红颜祸水”啊！



处理完它后不要取什么“蓄力枪”，直奔下一个能力“球炸弹”，途中只要不停顿就不会被马蜂叮，由于枪短打马蜂窝有点困难,然后面对那诱人的能量柜要无视并坚强地“踏”过去（图3），至于那个地图室也不用去了，有了我这个宇宙第一的领航员还要地图干嘛！还有记录的事情，视个人能力而自定，不过如果是路上穿过记录室的话就一定别错过了。

有了“球炸弹”就可以去N区了（NORFAIR的缩写，下同。最后的CHOZODIA区记为“主区”，以便区分CRATERIA的缩写）。到N区自然先左上C区拿“强力抓”，然后返回N区取“冰光束”。路上仍然不要和怪物纠缠，当然那些拦路的除外。强制加血后，系统提示我们去K区，但是，作为极限研究的我们，怎么能听任系统摆布呢！所以，我们取“变形服”去（明明是耐热服嘛，被汉化者的想象力折服）。



好，到了如图的地点（图4），现在我们的口号要改了，大家和我一起说：“不走寻常路，美特罗依德！”按正常流程，现在是上不去的，但是我们有特技1——无限球跳，（注：其实是SFC的3代中就有的技能，具体是每隔0.6秒左右放球炸弹，是个需要技巧的活，大家苦练习得吧）靠它可以实现垂直方向和斜向一定距离的移动了（图5），进入房间后等小虫把挡路的树吃掉，取得“耐热服”（太远跳不上的地方走水路过）。我们既然已经不按顺序了，干脆下

第一次看到《掌机迷》我就哭了！因为第一次看到就是VOL.10，晕！如果有可能我想向你们要1—9期的书可以吗？
蒋鹏辰；15；男；010050；内蒙古呼和浩特市第五中学初二4班；兴趣：游戏、音乐、周杰伦；QQ：89601152；


图5

面就去打ridley好了。

回到N区左上处（图6），用导弹开个口，进入，下落时变球放炸弹，然后用特技2——踢墙跳（这个名字取自《月轮》里的一个能力，具体说来是在跳起接触墙壁瞬间，按反方向+跳即可，跳要慢0.2秒左右。此特技可连续使用）进入，向下掉啊掉啊，到底从左边出去，先别急着走，向上去，用这2个特技去取“旋转跳”吧，对现在的samus来说，路上的杂兵都是比较头疼的，所以还是先拿了它比较好（图7）。沿途的“高跳能力”看看就好，大蜘蛛也是变球“滚”为上；过记录点就是了，这里要靠点运气，因为要4枚导弹才能打开向上的通路，祈祷杂兵暴导弹吧。原路返回右下，把路上的树枝什么的清理干净，2枚导弹正好够用，这不会是事先安排好的吧?出门就是个挡路的小boss了。Boss战——捅虫蛹：这也叫boss吗? 那只飞龟是给我们踮脚用的，飞散的花粉是为我们补导弹的，而我们要做的不过是定时给飞龟保保温、取导弹、打出去。（图8）

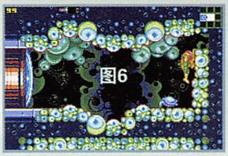
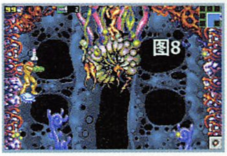
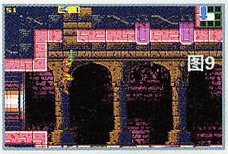
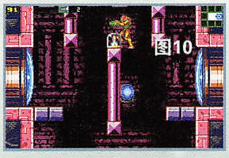

图6

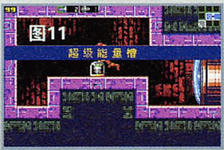

图7

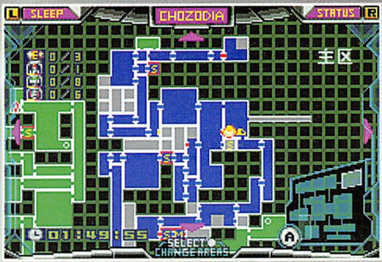

图8

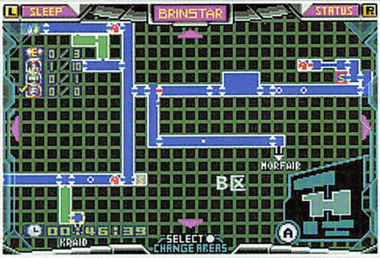
不一会虫蛹给咱捅下来了，从它开的路下R区，打ridley去喽！右边有路可用特技1上去（图9），当然，我们还有个重要的武器要拿，把敌人冻住再次踏过导弹柜（图10），取得“超级导弹柜”，（图11）至此我们的武器收集完毕。下去，用超导打掉守门的眼睛，不用躲，里面有加血点。取完“神器二”出门，听见那“迷人”的叫声没，啊哈，老朋友来了！boss战--斩恶龙：大家第一时间把导弹和超导都招呼过去吧！ridley的身体只有前爪和尾巴有攻击判定，可对我们都是必杀的东西，特别是那根钢鞭般的尾巴，猛戳下来绝对“瞬杀”（可不是秒杀哦，1秒太长了）。那怎么办，看我自创的散步战法！躲在它的前爪和尾巴之间！ridley由于看不到肚皮底下只能左右的飞，我们就陪它左右的走（图12），真是一

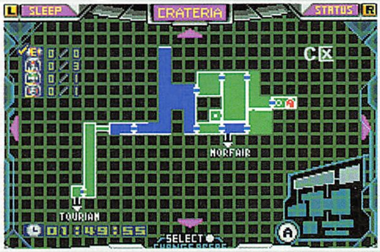

图9

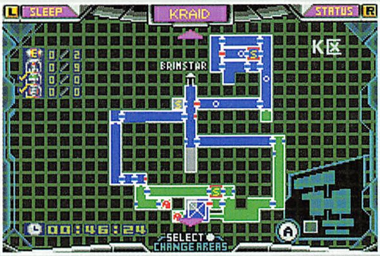

图10

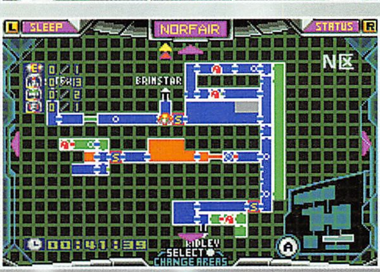

图11



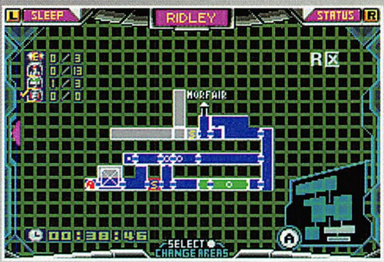


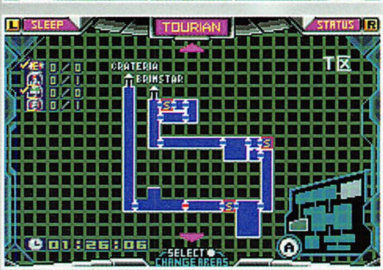






雪人：当然可以啊！请致电邮购部询问！
《PG》页数增多了，梦攻房又扩建了。问答无双也变多了，雪人君，你的聊天室怎么还是跟掌机（SP）差不多大啊！要去申请人权吗？





次宇宙级散步。用不了多久，ridley会停下来，爪子一张一张的，开始喷火球了（又到唱游击队歌的时间了），打掉火球有不少好东西，如果出超导的话大家就偷着乐吧！反复打几分钟，运气好的话就这么完事。可运气不好呢？它还有2招狠的：“泰山压顶”，中了不死也就半口气，好在散步法极少见这招；另一招“尾扫千军”，大家可以在扫尾的间隙里躲过去，然后尽快恢复散步状态（不过你没事跑出去干嘛？捡导弹？命和导弹谁重要你可想好了）。经过n次的导弹打肚皮，samus终于把ridley红烧了，不容易啊，大家放松10分钟。


图12


图13

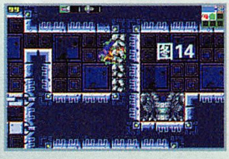
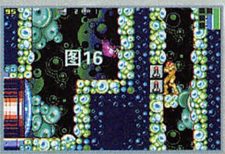
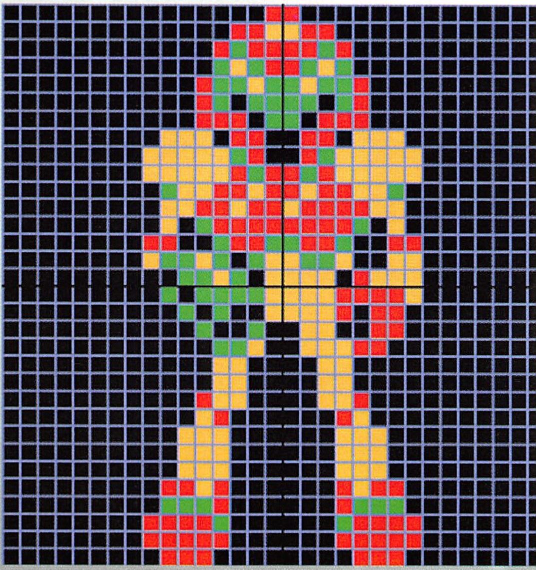

图14


图15

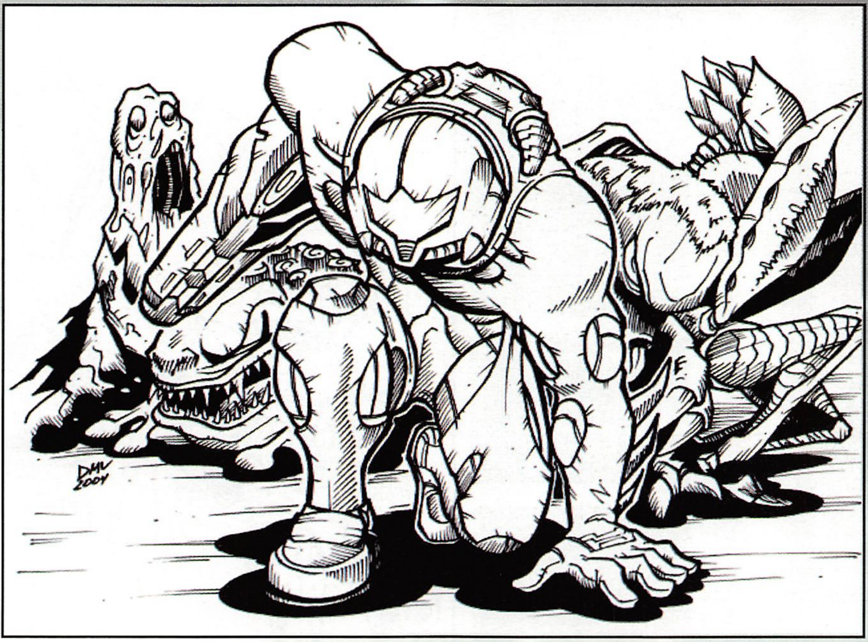

图16

一开始就干掉一个狠角，出现了平时看不见的现象（图13），大家觉得有点成就感了吧，不过小心回去的路上别被小兵给玩了。回到N区发现石像塌了，进去破坏砖块（图14），弹射，出门，像之前一样，踢墙上去（图15），再踢墙，导弹（图16），弹射，ok，去K区。

到K区按例先去打开传输器电源，路上的导弹柜如果怕误取就走水里，我们现在可不怕这种“热汤”。进弹射器，开电源，回去时变球传输（图17），见boss。Boss战——戏沙虫：又是一个巨弱的家伙，它的嘴一动大家就立即跳上传输器到另一边用导弹猛k其核心，没有了可以到右边等补充（图18），超级导弹留到后期用，因为它那时会涨起水来淹咱们——当然对我们的耐热服无效，但它老用这招未免太烦人，这时用超导送它归西吧。原路返回进对门，进“热汤”却发现是假的，下落，取“神器三”。打掉封印石找boss去吧，变球开路（图19），下落时斜下开枪直接进入（图20），用一颗导弹打发看门眼，先开门再补导弹，调整到使用导弹状态，见boss。Boss战——煮肥龙：这只身体肥硕，3个肚脐，指甲乱飞的家伙绝对是生物进化史上的败笔。打它唯一的难点是站位和小跳跃的精度，建议指甲变出导弹才进攻，这样可以节约一颗开它嘴的导弹。没血就到底部骗血（图21）。那颗超导一定得留好，如果在它又变黄后打出去，可以让它就这么死在第2形态（图22）。打完获得“加速”能力，加速跑出去，开门，蓄力，飞（图23）。右进记录点，用旋转跳进通道，加速蓄力左出，开门冲刺，



谢沛；18；男；052360；河北省辛集市信德中学高三31班；兴趣：掌机、画漫画；
雪人：呵呵，谢谢读者大人的好意，只要有机会的话，相信聊天室还会扩张的，申请人权就免了吧！



到头开封印石，尽快变球进去，喜欢的话就用球炸弹灭蝇吧。

现在鸟人头像开了，由于我们的非一般流程，大家看地图，其实我们还没去过头像那啊（图24）。Ok，我们的道具收集已经完毕！剩下就是尽快解决boss通关的事了。从N区到T区，下面开始漫长、乏味又刺激的除“水母”之旅（是不是矛盾了？），这里的战斗送大家16字真言：稳扎稳打、地形卡位（图25）、各个击破、满血满弹。而超导在这里简直就是救命仙丹，“它呀，一片顶过去五片，方便！”记得多多记录，如果被“水母”吻上，赶快变球放炸弹，如果还不能挣脱就“幸福”的去吧！LOAD AGAIN！好不容易接近boss了，有4道激光挡路，我们的导弹+超导连射正好打掉（太巧了吧？）而且不用走近打也可以（图26）。

记录和补充后见boss吧。Boss战——醒醉脑：原来幕后主使就是这么个泡在酒缸里的家伙，趁它还醉着，先把周围的环境打理好吧。后面的平台是漫天乱飞小子弹的盲区，还有2个负责给samus送炮弹的光圈发射器，用冷冻光束调节他们的频率，让他们几乎同时命中为佳，这样samus只要用“旋转跳”跳出去落回来。（图27）就一切ok了（前提是技术到家，落到水里的多练练！）好，现在开始“砸缸”，约20颗导弹终于叫醒了这个会用“眼睛”杀人的怪物。不用怕，我们继续一板一眼的跳出落回，有导弹就送它两颗，胜利不过是时间问题。（巨脑：你如果刚好被卡在眼光和光圈间隙里就死定了！samus：你当老娘白痴啊，我去前面的平台换脚不就好了！？）“啊！老子玩自爆了！”在巨脑最后的叫嚣里，我们开始1分钟的跳跃有氧操。大家出门跳上中央的平台

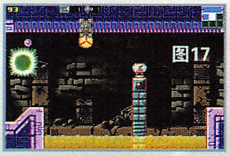

图17


图18


图19


图20


图21


图22

先，跟着我的节奏一起念：左左左、左右左、右左(金属台，换气)右右左、右右左、左左左(金属台，换气)右上右左(坐电梯)。后面的自由发挥吧，不过加速冲出去时可别蓄力，否则有可能变成流星哦。

动画过场，女版MGS出现，大家现在发现hp99的好处没？那就是脱下盔甲还是满血！剩下的潜入大家自己享受好了，有很多乐趣在里面，可以让敌人自相残杀哦（图28）。难点的地方大概是过激光束和巡逻处吧，给出图来提示一下。（图29，30）祝大家躲的愉快，下面给提早到达图腾的玩家讲解。Boss战——射图腾：要我说鸟人的科技也不怎么样，竟然认不出samus是最后的鸟人战士！什么？你说鸟人是全身长毛的？天哪，难道人长的美也是个错误！？算了，还是用实力说话。图腾显人形时被充满电的手枪击中后就会移动，还会劈2种闪电，一是跟踪定点的，另一种是从中间劈下后走地的。只要samus保持跳跃它100%只会劈第2种！剩下的就看各位的枪法了。哈哈，最强战士samus又回来了！大家一定会这么想吧，但是，就算是现在，被碰一下的话还是秒杀……


图23

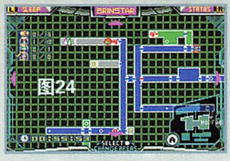
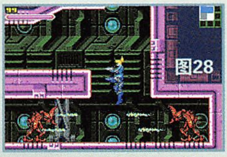


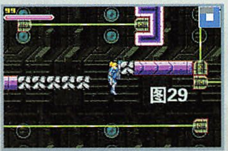
图24

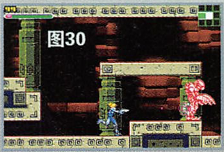

图25


图26

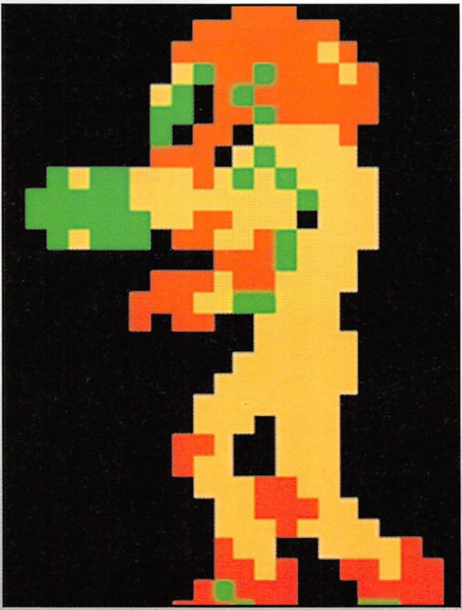

图27


图28


图29


图30

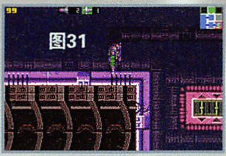




"掌机迷卖完了"！我沮丧地来到另一报亭，"掌机迷？还没来呢？"（我晕）。次日进班，见同桌手捧《PG》10，我上前轻轻地说："买书之恩，当十元相报"！抢之……宋凡；17；男；100086；北京市19中高三16班；兴趣：玩GBA、看NBA；

所以，大家做人要塌实啊！

现在也没什么好说了，找boss吧！强力炸弹？那东西要来干嘛？直接跟我走就是了。路上碰见“黑衣军官”尽量跑——好在它也不追，来到地图右上角，什么！过不去？没事，上面有路，（图31，32），过去开红门但先别进去，回去记录了再来。Boss战——杀人机械：这就是关底boss了，和ridley一样的“帅”，但实力绝对强悍！它的招式其实也不多：爪击、喷火、激光、飞弹。爪击可以在门边蹲下、变球或旋转跳到空中躲过（中了就是瞬杀）；喷火可以变球或空中旋转跳躲；激光一般蹲对地方也没事，而飞弹就是武器补充的来源了，用枪和旋转跳都能打掉。当然了，单看一招的话它也不怎么地，但坏就坏在它常出连续技！4招里除了喷火与激光外怎么连都可能，其中一套“激光中飞弹再加爪击”可以让任何人欲哭无泪，打个比喻就像kof97里大蛇的黑洞接金阳普照一样恐怖！所以，打它真的要靠实力了，不断的目押和即时反应，并抓紧一切机会攻击。一句话，能打败它就可以位列act高人行列了！


图31

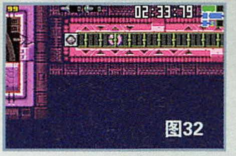


图32

不知道还有人能撑到这里不，现在是3分钟的赌命时间。路上的小兵就不说了，倒是那些会放电的球巨讨厌，电2下就挂，连旋转跳中也被打。要过这里一大半是靠运气了。（喂，这是作攻略的态度吗？答：没办法，能力有限啊。）

有幸活到飞机场的玩家（这叫什么话），现在终于又可以用技巧了。一般到这里也就剩25秒左右时间，但足够了。先把管道里跟来的小兵弄了。而下面的2个“黑衣军官”才是真正的final boss。如果就这么跳下去肉搏的话我敢说没人回的来，什么？你回来了！你是神！还是人的跟我一个个打。先跳到右边军官上的台阶引一下，跳回来，等它来单挑吧，看看谁怕谁！有这么个套路，它开枪，咱跳，落下中开枪还击，它跳过来，咱前跑几步，回头开枪，它又开枪，重复。（samus鬼步！）第2个军官如法炮制；当然，这里还有种比较文明的打法，就是吸引完后在台阶边沿斜向下开枪，你会发现海盗的弱智（狂汗）。好，通向光明的门开了，大家可不要直接冲过去，别忘了现在是在抢飞船，先把司机料理了！出于目前时间紧迫的情况，大家看到舱门一开就旋转跳过去是最省时省力的。这名“司机”就是本次任务中samus消灭的倒数第2个敌人了。不要问我那最后一个在哪，你现在只需捧起那杯早已凉透的咖啡，欣赏那幅唯美的、见证本次任务的图片吧！（图33，34）





小结与后记：上文12%的收集流程如下，变球—>导弹柜—>球炸弹—>神器1—>强力抓—>冰光束—>耐热服—>旋转跳—>超导柜—>神器2—>神器3—>加速。文中对地图走法的细节未详细说明，不适合初打该游戏的玩家。而文中除了最低收集外，也涉及到不少邪道玩法，如不打苍蝇boss，不取强力炸弹，不取超级导弹，乱序打boss等。另外，“旋转跳”也不是流程必须的能力，但是没了它通关简直是太难了，有超强信心的人试试吧；而理论上“音光束”和“耐热服”是可以二选一的，但恢复全装甲时系统会默认耐热服的能力，这么一来12%的收集流程就变得唯一了。大家有空也可以走取“音光束”的打法，等恢复全装甲后再去取一次“耐热服”，会看到“不可思议现象”哦，不知道这算不算一种bug剧情呢？

飞月：好暴力啊，难道你们那里是湘北高中吗？

勇者斗恶龙III

再造传说之补完攻略



文/COCO

GBA	厂商：ENIX	发售日：2000.12.8	
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

关于转职的建议

到游戏中期，即进行到达玛神殿以后的剧情，比较容易升级时，不妨利用转职重新创造人物，比如创造一个"能干"的僧侣，掌握一定的回复魔法后再转职为贤者（贤者升到LV40左右且MP较高时再转为武术家），或者创造"豪杰"的商人、盗贼，升级至掌握魔法后再转职为战士。总之要保持队伍中有两名补血者，一名贤者（贤者必备！！），两名补血者之一可以是经贤者转职来的武术家（既可进攻又会使用魔法，简直就是另一位勇者啊！）。这样做是很有必要的，因为一方面觉悟书有两本，不用白不用，另一方面商人和盗贼的特技实在是对冒险太有帮助了。一旦缺少这些进行冒险的话你是会很累的！

第一轮通关后的进程

先到龙女王城，进入天空之城（需要通过一个n层深的洞穴），之后进入神龙神殿，神殿内有一勇者超强的武器"毁灭之锤"一定要取得。打神龙之前，记得给补血的人员戴上"咒戒指"，贤者则要把"比基尼"换成"水羽衣"（因为神龙偏重魔法攻击），勇者装备"豪杰戒指"加攻击力，贤者装备"星之镯"和"贤者之石"。OK，开始战斗！如果很多回合还未击败神龙，就重新战斗。如果一开始就遭暴扁也要重来。战胜之后该是实现愿望之时，一定要选"怪兽奖章"这项，之后出城(不要存档）关机，开机后虽然仍旧是战斗之前的那个记录，但是刚刚得到的奖章还在哦^O^！

其余选项：1.赌博：日本井内的新大富翁，70次投色子机会，里面可得到龙爪、变身之杖等宝物。终点处是两个宝箱，分别是女神戒（步行回复MP）和妙服装（？？）。2.父亲复活：感人的结局，喜剧效果收场，你要是想当编剧的话就选吧。3.怪兽奖章：收集齐全部的奖章以进入隐藏的洞窟。4.看黄书。（倒…神龙说："小兰花子，那样你会变坏的！"）5.传言变现实：最有价值的选项！最有意义、最具观赏性、可玩性……的选项。选择之后，不死鸟所在的南极大陆祠堂中便多了一个旅行之门，通往一个超级神秘的洞窟，内有小奖章、星之镯、女神戒指、生命果等好东东。最最重要的是，洞内有历关大小BOSS和箱怪等超珍贵怪兽！洞内还有一神秘大门，门前有一神秘老头，只有集齐155种怪兽奖章才能进入，里面是大和蛇的变种同宗兄弟XX蛇（可惜没有神龙强），打败之后得到游戏里攻击力最高的武器。为了它奋斗吧，各位！

爆机后的特殊事件

1. 在拉达城的一个房子的2F可遇见从阿萨拉来的一个舞女，与之对话后返回阿萨拉，再在晚上重新进入，与歌舞团团长对话后可以得到装备"比基尼"，防较高。

终于盼出了《机战编年史》，希望可以常"年"连载，还有现在买《迷》又多了一条，看边角栏有无自己，这可是痛苦的无话可说呀。张文；17；男；100101；北京市朝阳区亚运村雅图13楼六单元202；兴趣：游戏、动漫、交友；QQ：104630135；

2. 古扎尼城（就是天空之城）右边的小屋内，有个吟游诗人会给你出难题考你。其实是暗示着爆机后新出现的三件究级隐藏道具，分别在：①提顿村教堂十字架的下方，隐藏着武术家的究级兵器"魔法爪"，需白天进入该村。②梅多镇有花的屋内的花丛中，隐藏着武术家的究级防具"黑暗衣"。③扎米岛内观星家身后的地板上，隐藏着究级回复道具"智者之石"，这也是游戏中的第二块智者之石！以上注意：每件道具入手后必须返回扎尼城与诗人对话，下一件宝物才会出现。

全资料研究篇

怪兽奖章列表

奖章	名称	地点	奖章	名称	地点	奖章	名称	地点
NO.01	泥	亚汉	NO.33	木乃伊	阿萨拉	NO.70	托尔	大海
NO.02	乌鸦	亚汉	NO.34	地狱剪	阿萨拉	NO.71	豪杰熊	达玛
NO.03	独耳兔	亚汉	NO.35	多依	波尔	NO.72	死尸	巴哈
NO.04	食蚁兽	亚汉	NO.36	火蜈蚣	阿萨拉	NO.73	大角号	丝
NO.05	人面蝶	亚汉	NO.37	伊	西丝	NO.74	麻痹蝶	达玛
NO.06	虎佳	亚汉	NO.38	吉探戈	巴哈	NO.75	毒僵尸	丝
NO.07	泡沫泥	亚汉	NO.39	飞猎手	巴哈	NO.76	光莱依	丝
NO.08	使魔族	亚汉	NO.40	卡尔	巴哈	NO.77	杀手甲	丝
NO.09	蝎蜂	亚汉	NO.41	幻术士	巴哈	NO.78	托卡	兴方大陆
NO.10	白泥	亚汉	NO.42	热吉	巴哈	NO.79	妖眼人	西盘
NO.11	蚁兽	亚汉	NO.43	贝亚	巴哈	NO.80	侠满	特顿
NO.12	铝巴吉	亚汉	NO.44	贝马泥	萨象	NO.81	法老太	兴方大陆
NO.13	毒托德	罗马	NO.45	马多斧	达玛	NO.82	侠德	特顿
NO.14	卡皮拉	亚汉	NO.46	多巴多	巴哈	NO.83	冰河人	绿地
NO.15	蝙蝠人	罗马	NO.47	艾比尔	?	NO.84	吉	?
NO.16	僵尸	罗马	NO.48	杀手	达玛	NO.85	空	萨象
NO.17	奇拉	罗马	NO.49	加尔	达玛	NO.86	加金	萨象
NO.18	螃蟹军	罗马	NO.50	泥奖章	巴哈	NO.87	极乐蝶	兴方大陆
NO.19	玆	罗马	NO.51	金猪	特顿	NO.88	弹石	兴方大陆
NO.20	妖果	罗马	NO.52	杀器	巴哈	NO.89	古利	兴方大陆
NO.21	毒青虫	诺亚	NO.53	年轻魔	西盘	NO.90	尸首领	萨象
NO.22	德拉塔	诺亚	NO.54	假斗士	丝	NO.91	加首领	内库罗
NO.23	巴多狗	诺亚	NO.55	吃人合	?	NO.92	龙	绿地
NO.24	探戈	诺亚	NO.56	内塔	丝	NO.93	托	内库罗
NO.25	怪影	诺亚	NO.57	大牙	达玛	NO.94	虎罗	内库罗
NO.26	血鬼	诺亚	NO.58	泥脑袋	西盘	NO.95	午宝石	内库罗
NO.27	吃人	诺亚	NO.59	飞龙	达玛	NO.96	小鬼	内库罗
NO.28	彷徨甲	罗马	NO.60	巴丝	西盘	NO.97	天塔	大海
NO.29	飞猫	阿萨拉	NO.61	妖	特顿	NO.98	骨剑客	萨象
NO.30	大王蟾	阿萨拉	NO.62	死之佩	西盘	NO.99	米克	?
NO.31	疯猴	阿萨拉	NO.63	地狱甲	特顿	NO.100	狱骑士	内库罗

光盘呀光盘，没有你我一天都活不下去，不要拦我，我要去死！！李孟阳：天津：飞月：不好啦，读者大人要寻死呢！雪人：不要啊，如果你死了，不就少了一个买《PG》的人吗？别死啊！ 飞月+李孟阳：@_@!

奖章	名称	地点	奖章	名称	地点	奖章	名称	地点
NO.101	火龙哥	内库罗	NO.120	亚克	地底世界	NO.139	杀手家	龙女王城的隐藏洞窟
NO.102	大和蛇	隐藏窟	NO.121	梅吉	地底世界	NO.140	托尔	龙女王城的隐藏洞窟
NO.103	动石像	内库罗	NO.122	巴比王	地底世界	NO.141	代马剑	龙女王城的隐藏洞窟
NO.104	萨拉	地底世界	NO.123	西	地底世界	NO.142	巴斯比	神龙之塔
NO.105	泥贝斯	地底世界	NO.124	托尔金	地底世界	NO.143	神龙	神龙处得到
NO.106	马多	地底世界	NO.125	龙	地底世界	NO.144	卡达	不死鸟洞窟
NO.107	王之彩	地底世界	NO.126	巴尔	地底世界	NO.145	卡达文	不死鸟洞窟
NO.108	贝塔	地底世界	NO.127	龙尸	地底世界	NO.146	？？？	？？？
NO.109	散奖章	丝	NO.128	马托	地底世界	NO.147	大和蛇	不死鸟洞窟
NO.110	古尔	地底世界	NO.129	鸟剑	地底世界	NO.148	？？？	？？？
NO.111	狮子头	内库罗	NO.130	西多金	龙女王城的隐藏洞窟	NO.149	？？？	？？？
NO.112	托尔	地底世界	NO.131	巴斯布	不死鸟洞窟	NO.150	？？？	？？？
NO.113	金人	地底世界	NO.132	巴斯尸	不死鸟洞窟	NO.151	？？？	？？？
NO.114	卡尔	地底世界	NO.133	巴斯	神龙处得到	NO.152	？？？	？？？
NO.115	金玛	地底大海	NO.134	左马	神龙处得到	NO.153	左马	击败左马得到
NO.116	库金	地底大海	NO.135	凤凰	神龙之塔	NO.154	？？？	？？？
NO.117	达托	地底世界	NO.136	看门人	神龙之塔	NO.155	卡达	击败罗马处卡达可得到
NO.118	大魔	地底世界	NO.137	吉拉奖	神龙之塔			
NO.119	拉公	地底世界	NO.138	比尔巫师	神龙之塔			

注：NO.87极乐蝶、NO.51泥奖章、NO.109散奖章也可在击败神龙后选择“收集怪兽奖章”的选项得到。NO.55吃人合&NO.99米克可在南极祠堂不死鸟隐藏冰洞里得到。（要进入必须先击败神龙实现愿望）。NO.155卡达也可在不死鸟冰洞里得到。NO.146，NO.148，NO.149，NO.150，NO.151，NO.152，NO.154在第二次击败神龙实现愿望后得到。

110枚小奖章列表



1亚汉（アリアハン）城1F右部左侧房间左边的木桶中



2亚汉（アリアハン）城下町右下处水井上边的房子里的柜子里（夜晚才能进入）



3那米吉塔（ナジミ）塔3F上方的小部屋的宝箱中



4亚汉（アリアハン）城1F左上方小部屋的柜子里



5亚汉（アリアハン）大陆右端祠堂中央的3个罐子的最右边的一个



6雷贝（レーベ）村可以推动的岩石的下面



7罗马（ロマリア）西北的房子里的罐子里



8罗马（ロマリア）城外壁塔楼的右端



9罗马（ロマリア）城内1F右下处花坛的中心



10卡布（カザーブ）村的三个墓最右边的墓前

我认为光盘是一样十分必要的赠品，没有了光盘的《掌机迷》就像一个人少了五官中的任意一官似的，总有点不伦不类。希望以后能期期有光盘赠送。一读者



11精灵村（エルフの隠れ）女王的屋子外面左边墙壁凹下去的地方



12地底之湖地下3F的宝箱



13阿萨拉（アッサラーム）西南大富翁（スゴロク场）1F左侧地板的右下角



14阿萨拉（アッサラーム）西南大富翁（スゴロク场）内左下有壶的格子里



15阿萨拉（アッサラーム）西南大富翁（スゴロク场）内终点后面左侧的宝箱里



16西丝（イシス）西南的祠堂内左侧的罐子里



17西丝（イシス）城下町3个并排的墓中间的墓前



18西丝（イシス）城下町武器屋的罐子里



19金字塔（ピラミッド）1F左上通道尽头的宝箱里

魔法钥匙入手后



20金字塔（ピラミッド）4F 12个宝箱左侧从下数往上第二个



21金字塔（ピラミッド）外部第四层左侧的顶端



22西丝（イシス）城1F右上的宝箱房间左下的宝箱中



23阿萨拉（アッサラーム）里用魔法钥匙开启的门的房子3F的右下方蓝色的地板



24罗马（ロマリア）城内1F上部小水池的右边



25波尔（ポルトガ）城下町牧场的右上处



26波尔（ポルトガ）城下町左边地下室的罐子里



27巴哈（バハラタ）右上宿屋右边屋子里的抽屉里



28绑架者洞窟（ひとさらいのアジト）1F右上边1个左边屋子的宝箱中



29达玛神殿（ダーマ神殿）中央4个神像的右上边神像前



30加鲁那（ガルナ）塔3F右下角房间的宝箱中

船入手后



31提顿（テドン）内右上有毒的沼地中央



32日本（ジパング）有一个全是罐子的地下室，最右边的一列向下数第4个罐子里



33日本（ジパング）ヒミコ的房子右边的房间3个罐子中间的那个



34日本（ジパング）西北的祠堂宿屋右边屋子里的抽屉里



35姆欧鲁（ムオル）村市场2F两个罐子上面的一个

雪人：根据上级领导的指示，为了保证光盘内容的质量，已决定将光盘改为不定期赠送了！宁吃仙桃一个，勿吃烂桃一筐，您说呢？当然，我们今后也会在杂志中注明当期有无光盘的！



36姆欧鲁（ムオル）西北的4个岩石上内北面小祠ホビット坐的椅子的背后



37兰西尔（ランシール）神殿右面狭窄巷道最里面



38海贼之家内3个木桶中间的一个



39鲁沙米（ルザミ）岛中右上角的半岛红色地砖的中央



40南极小祠楼梯下的右下角



41艾吉贝亚（エジンベア）城右边庭院的左下角



42艾吉贝亚（エジンベア）城左边庭院花坛中央



43绿草原（グリンラッド）老大爷的家里左边的抽屉里



44绿草原（グリンラッド）南方旅行之门3个泉水通道中央的水池上面中间一格



45罗马到波尔城地下通道内的部屋左上角水池前



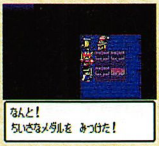
46奥利比亚（オリビア）海峡的祠堂2个旅行之门中间左侧的墙上



47丝村（スーの村）中央最大的房子里的罐子里



48丝村（スーの村）中央井的上方



49亚普（アープ）塔3F中央左下的宝箱中



50亚普（アープ）塔5F正中间下面的宝箱中



51第三个大富翁（スゴロク）场进入前左边水池右上的草丛里



52第三个大富翁（スゴロク）场内十字路的左下角



53第三个大富翁（スゴロク）场内最后的壶里



54浅滩的祠堂内最大的花纹地板上

最终钥匙入手后



55罗马（ロマリア）城左上塔4F牢屋中水前



56姆欧鲁（ムオル）村市场牢屋内草丛右上角落中



57海贼之家地下牢狱内右上角



58兰西尔（ランシール）神殿内只能一人进入的右侧通路尽头的宝箱中



59地球的肚脐（地球のへそ）B1F右侧部屋的宝箱中



60地球的肚脐（地球のへそ）B3F左边的宝箱中

作为RPG死忠，作为任天堂FANS，作为女性玩家，作为嗜光盘者，我对此期掌机迷仍抱有一丝遗憾，但众口难调，我仍支持PG！李颖；18；女；100062；北京市崇文区东兴隆街103号；兴趣：动漫、游戏、电影；



61萨象（サマンオサ）城下町四排墓碑处第一排第五个墓碑前



62萨象（サマンオサ）城右侧部屋木桶中



63萨象（サマンオサ）城左侧外墙右上方角落中



64萨象（サマンオサ）城牢狱左上方部屋壶子中



65萨象（サマンオサ）城南方洞窟Ｂ２Ｆ上方通路宝箱中



66萨象（サマンオサ）城南方洞窟Ｂ２Ｆ下方通路上方小部屋的右侧宝箱中



67商人之村商人房间右方的宝箱中(村建成后)



68幽灵船中央下阶梯有一宝箱部屋在第二个木桶中



69幽灵船中央阶梯下方右侧部屋第二个木桶中



70祠堂牢狱左侧部屋壶子中



71内库罗（ネクロゴンド）洞窟１Ｆ左上方宝箱中



72内库罗（ネクロゴンド）洞窟2Ｆ广大地板中央(火把下走12步)



73巴拉摩斯（バラモス）城右下方小祠堂内5个墓碑处中间的墓碑前



74巴拉摩斯（バラモス）城Ｂ１Ｆ牢屋内骷髅的左侧



75巴拉摩斯（バラモス）城１Ｆ骷髅王座前



76龙女王城上部太阳光处地板的中心



77商人之村左下方民家2Ｆ的柜子中(村建成后)

暗之世界



78吉加（ギアガ）大穴内码头右侧出口处上方大堤的右下角



79拉达（ラダトーム）村外墙右侧的角落中



80拉达（ラダトーム）城厨房左边的木桶中



81加莱（ガライ）之家最右边的柜子中



82多姆（ドムドーラ）村左下方老人之家的壶中



83多姆（ドムドーラ）村右下方牧场小屋内右上方的凹缝中



84多姆（ドムドーラ）村水井内水池的左下角



85梅多（メルキド）村左上方小房间内左面角落处

雪人：俺知道我们还有不少不足之处，我们既感谢读者大人们对我们的支持，同时也希望大家提出你们宝贵的意见，我们一定会虚心听取的！让我们共同努力，把《PG》做得更好！



86精灵祠堂2F中央图案中



87拉达（ラダトーム）南西方岩山洞窟B2F右下方部屋宝箱中



88拉达（ラダトーム）北方洞窟B3F宝箱中



89神圣祠堂2F左边十字架下



90利姆达（リムルダール）村中央上方民家左面房间内最上面的壶子中



91利姆达（リムルダール）村左上方村民家内右边的柜子中



92利姆达（リムルダール）村预言所2F牢狱内椅子下



93玛拉（マイラ）村温泉的阶梯下



94玛拉（マイラ）村日本商人的道具店内上方右侧的袋子中



95玛拉（マイラ）村水井内部阶梯下走五步位置



96玛拉（マイラ）村游乐场二楼左侧通道内右上角的花中



97玛拉（マイラ）村游乐场内最初的柜子中



98玛拉（マイラ）村游乐场内右侧2F壶中



99玛拉（マイラ）村南方地下道尽头凸出的墙壁处



100光之塔（ルビス塔）2F中央部屋上方4个宝箱处右上角的宝箱中



101光之塔（ルビス塔）3F左上方处的宝箱中



102左马（ゾーマ）城1F王座中央



103左马（ゾーマ）城1F右侧右下方第一个火炎地带右上角



104左马（ゾーマ）城B4F6个并列宝箱处第一个宝箱中



105湖之洞窟右上方小部屋内宝箱中



106金字塔（ピラミッド）之阶左下方的宝箱中



107萨象（サマンオサ）城牢屋壶中



108扎尼城（天空之城）老人部屋右侧第二个壶中



109神龙之塔两个并列宝箱处第一个宝箱中



110神龙之塔上一个宝箱中

再不理我我就把雪人裤子里的皮筋儿抽出来做成弹弓子打你们社的玻璃，哈哈，怕了吧！王希男；17；男；100028；北京市二里屯一中高二2班；兴趣：玩GBA；
雪人：大木头，不好了，我们赶快换成防弹玻璃吧！

全武器一览

名称	价钱	攻击力	适合装备职业
铜剑	100	12	勇战武僧商玩贤
铲刀	320	16	勇战武僧贼商玩贤
铁矛	650	26	勇战武僧商玩贤
钢剑	1300	33	勇战武贤
晨星	1700	30	僧贤
铁斧	2500	38	勇战武商玩
大钳	4700	55	战
战斗斧	8700	60	战
僵杀手	9800	67	勇战僧商贤
大槌子	6500	70	战
龙杀手	15000	79	勇战
飞花剑	23000	90	勇战
隼鸟剑	25000	5	勇商玩贤
粗纹阔剑	31000	105	勇战
魔人斧	——	105	战
毁灭铁球	——	135	勇战武贼商贤
十字架	1000	27	玩贤
诱惑剑	——	50	女性专用
盖亚剑(大地之剑)	——	51	勇战
草鸣剑	——	65	勇战贤
闪电剑	——	82	勇战
雷神剑	——	95	勇战
帝王剑	——	120	勇
铁爪	870	25	武
护腕	7100	40	武贼
黄金爪	——	50	武
龙爪	——	85	武贼
魔法爪	——	95	武贼
荆棘鞭	——	18	勇魔贼玩贤
钢鞭	3100	40	勇贼玩贤
火焰镖	——	42	勇魔贼玩商
龙战神	——	52	勇战贼玩贤
绿胶鞭	——	105	勇战贼玩贤
魔斗杖	1500	15	魔贤
复活杖	——	33	魔贤
细纹杖	——	33	魔贤
雷神杖	——	35	魔贤
审判杖	2700	37	僧贤
毁灭杖	——	40	僧魔贤
贤者杖	15000	50	僧魔贤
威力杖	2500	55	僧魔贤
正义算盘	——	110	商
毒针	10	10	魔贼
神匕首	——	14	全部职业
圣兰斯	2300	35	僧贤
钢针线	1300	31	商玩

性格与成长能力一览

性格	力量	速度	体力	智力	运气
豪杰	极易	很难	一般	很难	很难
自夸强力	很易	很难	一般	很难	很难
粗暴	很易	较难	较难	极难	很难
巨汉	较易	极难	较易	极难	很难
女英雄♀	很易	较难	一般	很难	很难
野丫头♀	较易	较难	很难	较难	较难
热血汉	较易	一般	一般	较难	极难
硬汉	较易	较难	极易	很难	很难
铁人	较易	很难	很易	较难	很难
顽固	一般	极难	很易	极难	很难
饱经沧桑	较易	较难	很易	较难	很难
奋斗	较易	较难	较易	一般	很难
好胜	较难	较易	较易	较难	较难
视死如归	较难	很易	较易	一般	一般
爱发牢骚♂	较易	较难	很易	较易	较难
敏捷	一般	极易	一般	一般	一般
伶俐	较难	很易	较难	一般	很难
轻浮	较难	较易	很难	很难	较难
精明	较难	较易	较难	很易	一般
冒失	很难	较易	一般	很难	很难
独来独往	一般	较易	较易	较易	很难
任性	较难	较易	较难	较难	较难
聪明	很难	较易	较难	很易	很难
浪漫	较难	较易	较难	较易	一般
爱管闲事	较易	较难	较易	很难	很难
孤单	一般	较难	很难	较易	较易
没志气	较难	很难	较难	很易	很易
爱撒娇	较难	一般	较难	较易	一般
随波逐流	一般	很易	较难	较易	较易
爱哭	较难	较难	一般	较易	较易
懒惰	较易	极难	很易	很难	较易
乖僻	很难	很易	很难	较易	很易
保守	较易	极难	很易	较易	较难
正直	一般	较难	一般	较易	较难
不懂世故	一般	较难	较难	很难	较易
乐观	一般	很难	较易	较易	较易
和善	较易	较难	较易	较易	较难
幸福	较难	一般	较难	一般	很易
幸运♂	一般	较易	一般	一般	极易
千金小姐♀	一般	很难	较难	较易	极易
性感♀	较易	很易	较易	较易	很易
平凡	一般	一般	一般	一般	一般

注：♂♀分别为男女专用。

资料篇部分资料由DQ同人部落 V.BR圣者和红色の绵羊 的友情提供，在此表示衷心的感谢！

一天中午，我正在看《掌》送的星之卡比贴纸，忽然我后面的女生叫到：“啊！好可爱的胖丁！”我倒……吕似蕴；14；男；210002；江苏省南京市玄武区公教一村27幢402室；兴趣：PC和掌机；

热血物语EX



还记得FC上的热血系列吗？还记得热血物语吗？童年的美好回忆如今可以在GBA上实现啦！虽然说本作是当年FC的复刻版，不过厂商也对游戏中的一些设定做了修改，如果您是热血系列的忠实FANS，那么就快来尝试一下本作吧。

GBA	厂商：ATLUS		发售日：2004.3.5	
	类型：ACT	价格：4800日元		其他：——

系统篇

游戏开始有一些日文选项，这里帮助玩家来翻译一下：

すとーりー：故事模式（开始游戏）
でーたふぁいる：清空记录
おーけー：O.K.
へんこう：更改上方选项（1~8）
がぬんきど：亮度调整
きゃらくたー：读取记录
1.もちもの–物品
つかう：使用物品 すてる：不用物品
2.すてーたす–状态
なまえ：名字
3.さくせん–战斗策略
へんこう：更改上方选项 おまかせ：电脑帮助
きゃんせる：取消
4.きゃらくた––登场人物
せーぶ：记录 すてる：删除 ろーど：读取
5.わざこうか–绝招能力
つかう：改变绝招 すてる：不用绝招
6.そうさろぐ–操作记录
すたーと：开始 りせっと：重新设置
きゃんせる：取消
7.おぷしょん–选项
へんこう：更改上方选项 でふぉると：恢复默认设置 きゃんせる：取消
8.げーむもーど–游戏模式
へんこう：更改上方选项
がぬんきど：亮度调整

基本操作篇

A：拳击；可二段蓄力，每段都有不同的攻击方式。
B：腿功：也可二段蓄力，每段都有不同的攻击方式。
→+→：快速按下可以快跑。
A+B：跳跃。在空中可以飞腿或打拳。
跑动中按A后再按B可以发动升龙拳，按B再按A则是无影腿。
在倒下的敌人身上按A可以拿起来甩，按B可以拿起来丢。
熟悉了基本操作，上手之后便可以尝试通关了！

故事背景

在冷峰学园，原本风平浪静的学园来了两名相貌一样的转校生，他们是双胞胎兄弟––"龙一"和"龙二"。

兄弟俩人在短短的两个月中，不仅支配了冷峰学园，而且连附近的高校都受到了威胁。双胞胎兄弟给学园四周带来了恐慌……

在热血高校被堪称为"正义不良分子"的くにお察觉到了双胞胎兄弟不断扩张的势力。想到某个人之后，くにお便开始行动了……

双胞胎兄弟的手下听说了花园高校的学长りき名字，知道他很厉害。

りき 原本平静的校园生活不久被打破了……

某一天，りき的女友被冷峰学园的学生绑架，并且一封挑战书送到了りき的手中。りき顿时愤怒至极，冲出了花园高校的校门……

くにお与りき两人的战斗即将展开……

据本人多年来看电软与PG的经验，如果拿风林兄的签名照片出去卖，估计销量会超过GBA。另外，不知风林兄与雪人兄谁比较帅？张（吉吉）18；男；300120；天津市北门东中学高三3班；兴趣：动漫、机战、口袋、恶魔城；QQ：277138125；

流程攻略

开始会从热血学园门口出发，在路上与りき多多配合，多教训几个敌人以备资金。往前走来到(图A)的地点把所有敌



图A

人干掉后第一位BOSS：さわぐら便会出现。BOSS和普通的敌人没什么区别，打完后向上走，可以去"米"店吃饭恢复体力，之后继续右走，和りき的女友对完话后如(图B)向上走。在一块空



图B



图C

地遇见2位(图C)BOSS：かみじょう和やまもど，都不难对付。接着向前走，路上尽量多干掉点敌人存钱，来到(如图D)位置有一间房间，进入后打完全部流氓既可与BOSSにしむら对决。

解决掉"眼镜兄"后就要往回走了，这里如果一直前进的话是没有用的，因为最后的那扇



图D

门现在还打不开!沿路返回至公园那里，在(图E)地点走近公共厕所，那儿会有个头目：きのした。建议玩家利用BOSS手上的那根铁链来扁他比较方便。

W.C.事件解决后就可以去刚才的那个房间了出门后右行，穿过隧道来到下一个场景，把敌人都干掉后BOSS：もちづき便会出现。（图F）这个



图E

BOSS的动作比较快，最好逼着他打！来到下一场景，又会遇见一位BOSS：たいら，汗！接着打，体力不够的话可以去商店购物。

之后再前进一段路程前往如图(图G)地点，上楼来到楼顶，与BOOSこばやし挑战。BOSS



图F

的绝招攻击力很高，要小心对付，建议大家把他引到边上打下去^-^。接着前进，到达澡堂门口时碰见BOSSかみじょう和やまもど，(图H)这两个家伙没什么特别的地方，尽管下手！


图G

经过了千辛万苦后，终于抵达冷峰学园门口。首先要把看门的解决了，这个家伙的体



图H

力非常高，不在之前把能力提升上去的话就难对付了。(图I)进去学校后来到体育场，会看



图I

见BOSSおにづか，接着打……打败他后上二楼。在二楼打败拿棍子的BOOS：ごだい（图J），继续上三楼。在那儿



图J

见到了双胞胎兄弟りゅういち和りゅうじ！他俩的实力不用我多说吧，小心就是了。

摆平两人后，先去救出りき的女友，就在同层的某间教室里（图K），之后再去顶楼与最终BOSS：やまだ决战！他的能力超强，可不要小看哦。打败やまだ就能通关了，慢慢欣赏结局吧……



图K

文：C.A.B.



幻想水浒传 卡片传说



GBA	厂商：KONAMI		发售日：2001.9.13
	类型：RPG	价格：5800日元	其他：GBA通讯线

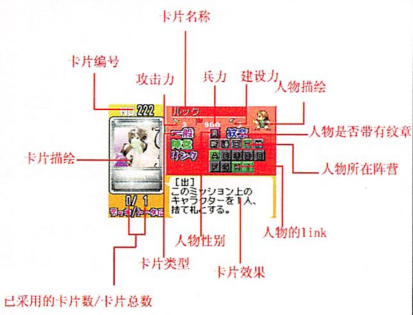
文、HolyGroup 小狮

§卡片介绍§

幻想水浒传·卡片传说里总共有250种卡片，这些卡片分为4大类，总大将（总大将），人物（キャラクター），任务（ミッション），设施（施设）。

其中最重要的就是人物卡。

每张人物卡里都有如下这些要素。



卡片编号——卡片的号码。

卡片描绘——最吸引人的地方了，没有美工的卡片想必没人会理吧?

已采用的卡片数/卡片总数--目前在我方用来出战的50张卡片里，此卡片的数量/我方所持有此卡片的总数。

卡片名称——也即是此卡片所描绘的人物的名字。

攻击力——卡片的攻击力，简称"攻"，在以攻击力取胜的任务里，以及破坏敌方设施的时候，此项能力是求胜的主体。

兵力——卡片的兵力，简称"兵"，在以兵力取胜的任务里，此项能力是求胜的主体。

建设力——卡片的建设力，简称"建"，在建设己方的设施时，此项能力是求胜的主体。

人物描绘——人物在战斗中的样子。

卡片类型——卡片的种类别，人物卡分为首领（リーダー），一般（一般），职人（职人），自由（フリー）4种类型。首领，战斗中的领头军，不管什么任务，不管什么样的战斗，还是设施的建设与破坏，必须第一张先出首领卡，然后才能出其他卡片进行战斗，如果没有首领卡的话，便无法出任何卡片进行战斗；一般，担任普通战争职务的角色；职人，一般来说都是没有什么战斗能力，只具备建设能力的角色，并且职人全部没有阵营，不过职人在设施里不需要首领的引导，可以直接出卡；自由，无业游民，普通的战斗角色，自由类人物也是全部没有阵营的。其实首领、一般、职人、自由这4种类型还可以总分为2种类别——首领卡和非首领卡，因为他们都是参加战斗之用，之间没有什么太大差异，区别只在于首领卡具备领导全军的作用，其他卡片不具备，必须跟随首领卡进攻。

人物性别——人物的性别，可不单单只有"男"、"女"2种哦，还有"兽"若干，"ロボ"1个(机器人からくり丸)，"剑"1个（星辰剑），以及"?"2名（ヴァンサン和シモーヌ）……寒……在少数几个对性别有要求的任务里，人物的性别才会起作用，另外个别人物卡的卡片效果也与性别有关。要注意的是"兽"、"ロボ"、"剑"、"?"这

这几期的赠品挺精致的，全被我送给MM了，MM开心的不得了啊！哈哈，一书二用，其乐无穷。王斌；20；男；214000；江苏省无锡市振新路244号501室；兴趣：音乐、游戏；

几种是通用性别，男女都算……性别限制不起作用……超寒……

纹章——此人物是否带有纹章，有的话便会标一个"纹章"，否则即空白。此项因素几乎形同虚设，只有人物卡ジーン和施设卡纹章师这2种卡片具有令己方带有纹章的角色攻击力上升的效果，除此以外，玩家可以无视这个鸡肋要素。

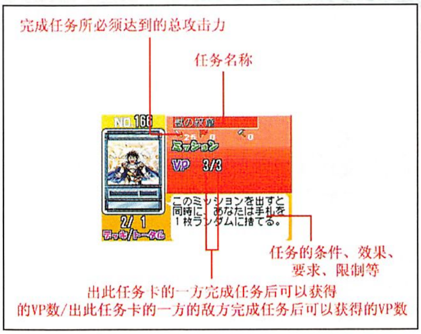
阵营——人物所在的阵营，分为"新"、"连"、"王"、"三"、"独"5种。阵营主要和总大将卡以及某些人物卡的卡片效果有关，与总大将卡的联系具体在后面说，而有一些人物卡的卡片效果是使属于某个阵营的人物能力上升，或者是见到某个阵营的人物后自己就会"发疯"等等^_^。

link——制约着战斗规则的最主要的因素，一共有A、B、C、D、E、F、G、H、I这9个。每个任务或设施里最先出的是首领卡，此卡片不需要考虑到link，可以任选1名首领角色出战。当第1张首领卡出了以后，再要出己方其他的卡片时，便要看此首领卡的link和欲出的卡片的link，不论你想要出的卡片是首领卡、一般卡、职人卡、还是自由卡，只有卡片的link与台面上已出的首领卡的link至少有1个是相同的话，才能判定为你欲出的卡片与台面上的卡片link相接，这样才能出卡，假如你想要出的卡片的link与台面上的首领卡的link丝毫不相同的话，便判定为link无关，则不能出卡；接着，当你第2张卡片出了之后，想要出第3张卡片的时候，就要看你想要出的卡片的link与台面上的2张卡片的link是否有连接，只要至少与台面上2张卡片的其中1个的link相同都可以出卡，无论你要出的是首领卡、一般卡、职人卡、还是自由卡；再接着出卡也是同样道理。即是说，每个任务或施设里，己方卡片出得越多，台面上的link就越多，后面即将出的卡片也就越容易出。当然，如果你手上剩下的卡片的link与台面上所有卡片的所有link都不相接的话，那么便无法再出卡，只有PASS直至分出胜负或任务进入停滞状态。注意：以上所说的"看台面上人物卡的link"均是指看己方人物的link，敌方人物的link对你是没用的，只和敌方出卡有关。

卡片效果——此卡片具有的特殊能力以及特殊的制约条件。此项因素全部250种卡片里每个之间都各不相同，不同卡片的卡片效果也各具特色，这使得战斗并不是枯燥无味地公式化运行，而是具有更多千变万化前途莫测的变数和未知性。某些卡片可能数值和link等都不是很好，但是卡片本身具有超强超无赖的特殊效力，从而一越成为主力上场的卡片。卡片效果大体分为6类，[协]、[出]、[选]、[对]、[裹]，以及其他的。[协]即是通常所说的协力攻击，某角色可以和另1名特定角色进行协力攻击的话，那么如果此角色卡出到场地里时刚好那1名可以协力攻击的角色也在手上的话，就可以立即再一并出那1名角色卡，敌方只有等你2名角色全部上场之后才能轮到出卡；[出]是指此能力要在角色卡出之后才会有效果，不出此角色卡就不会发挥效果；[选]是指此能力可以由玩家选择是否使用，或对哪位角色使用，除此之外的能力都是强制生效的；[对]是指此能力只有在场地里达到了一定条件或者出现一定的特殊情况时才会发挥作用，不满足能力发挥的前提要求的话便无法发动；[裹]是一种比较特殊的能力，本意是背叛，其作用就是：拥有[裹]能力的角色，可以无视人物重复，即使场地里敌方有和此角色同样的角色上场，那么此角色也仍然可以出场，并且其出场以后敌方那位同样的角色便会舍弃。具体请参照后面的名词解释里的相关内容；除了以上5种以外，其他没有标记的卡片效果，一般就是卡片自身的能力，不属于以上的5种类型。

任务卡是引发战斗的必要卡片，所谓的战斗就是敌我扔出任务卡，然后在各个任务卡里进行任何恩怨对决，换句话说任务卡便是战斗的场地，所以战斗中必须敌方或我方有人出任务卡，制造出战斗的机会和场地，然后才能用首领卡带领其他卡片开始战斗，如果敌我双方都不出任务卡的话，便根本没有战斗的先决条件和机会。

任务卡分为4种，以攻击力取胜，以兵力取胜，攻击力和兵力选1，单挑。



以攻击力取胜的任务卡，当然就要看战斗双方的攻击力了。当任务被放置到台面上以后，敌我双方就开始轮流进攻——疯狂打击任务卡，也就是把每个人物的攻击力给打到任务卡上去，人物的攻击力是多少就可以打多少点攻击力上去，直到其中一方的总攻击力率先达到此任务卡要求的攻击力数值，那么达到数值的一方在这个任务里便胜利，此任务即告完成，同时获胜的一方得到相应的VP点数。如果双方均PASS或双方均出完手上的卡片或一方PASS另一方出完卡片后仍然双方都没有达到胜利所需要的总攻击力，那么此任务便进入未完成的停滞状态。

任务名称——此项任务的名称。

攻击力——即敌我双方想要赢得此任务所必须达到的总攻击力数值。

VP——判定胜负的数值。每场战斗里敌我双方的名字下方都会有几个圆点，这便是VP值，每个圆点代表1个VP。每完成1个任务都会拿到一定的VP值，直到己方率先拿到名字下方的所有VP值，整场战斗即告结束，如果敌人率先拿到全部VP的话便GAME OVER。每个任务卡都有其固定的VP值，越难完成的任务的VP值越高。另外，每个任务卡的VP值还分为2个，前面的是出此任务卡的一方胜利后拿到的VP值，后面的是出任务卡的一方的对方获胜后拿到的VP值，某些任务里2者之间是不相同的。

卡片效果——即此任务卡的一些特殊的要求和规则限制，或是此卡片的某些特殊效果等等。

以兵力取胜的任务卡和以攻击力取胜的任务卡大体相同，只是无视参战角色的攻击力，只看角色的兵力，是一种互相拼士兵的任务。双方轮流向任务卡打出士兵，不停地积累双方的总兵力数，直到双方均PASS或双方均出完手上的卡片或一方PASS另一方出完卡片为止，之后便自动进行兵力交战，兵力少的一方的人物全部舍弃，兵力多的一方的人物要舍弃交战后丧失掉的兵力所对应的人物，也即是说，你丧失了一定兵力，要从你的人物里扣掉这么多兵力的人物，不过不是由电脑选择，而是由你自己选择扣掉哪些人，只要扣到最后的结果是敌方兵力减到0的话就行，随便你怎么扣都可以（不过一般电脑默认帮你扣掉的人物都是最合理，基本上不需要自己手动分配扣除的人物）。兵力交战之后，剩下来的一方的剩余兵力数如果达到了此任务卡要求的兵力数，便在此任务中获胜，任务即告完成，同时获胜的一方得到相应的VP点数。如果剩下来的一方的剩余兵力数没有达到此任务卡要求的兵力数，那么此任务便进入未完成的停滞状态。



注意：兵力胜负战和攻击力胜负战不同的地方在于后者只要抢先达到要求的攻击力就可以了，所以在link允许的条件下要尽量先出攻击力高的人物卡；而前者并没有"抢先"的意识，一直出到双方都不出或没得出为止，之后才会判定胜负，所以并不一定需要先出兵力高的人物卡，倒是有一点要特别注意：假如己方目前台面上的总兵力已经足够在打败敌方之后仍然高于胜利所需要的兵力，而此时敌方已经停止出卡，也就是不再增加兵力的话，那么己方亦不需要再出卡了，否则只是浪费，因为获胜以后台面上的卡片都要舍弃，不会回收的。一般来说，兵力的计算方法为：剩余兵力≈兵力多的一方的兵力-兵力少的一方的兵力。（这个约等号是因为被舍弃的角色的兵力是要被完全扣掉的，而不会有剩余）

攻击力和兵力选1的任务卡有2种（テレーズ救出和处点夺回），这2种任务卡的攻击力和兵力都有数值，但是实际战斗时只会采用其中1个作为胜负的条件。具体请参照后面的全卡片收集之道里的相关内容。

单挑类的任务卡也有2种（一骑打ち和一骑打ち2），此类任务卡严格来说也算以攻击力取胜的任务卡，只是所要达到的攻击力数值并不是一个定数，而是双方各出1名人物卡，谁攻击力大谁就获胜。具体请参照后面的全卡片收集之道里的相关内容。

施设卡顾名思义，即是建造各种各样的具

雪人，你知道我买到《掌机迷》后第一找什么吗？我就为了找我寄了N张的回函卡，可每回就无助地等待下一期。如果哪一天我怒气大发，会炸平编辑部，把你老儿揪出来化成水人！KL；13；男；430010；湖北省武汉市惠济二路2号；兴趣：玩掌机、看《掌机迷》；

有辅助战斗作用的设施。和其他游戏里的异常状态类似，当设施被建成以后，此施设的特殊功能便会在整场战斗中发挥作用，给予建造设施的一方有利或给与对方不利。职人在设施里相当于首领，可以直接出场。设施卡都具有2项数值——攻击力和建设力，其中攻击力是对方破坏此设施所需要达到的总攻击力，而建设力即是建造设施的一方建成此设施所需要达到的总建设力（出此施设卡的一方即为建设方，对方即是破坏方）。双方轮流出卡，把人物的建设力或攻击力打到施设卡上去，建设方率先达到此施设卡要求的建设力数值的话设施便建成，破坏方率先达到此施设卡要求的攻击力数值的话设施便被破坏。如果双方均PASS或双方均出完手上的卡片或一方PASS另一方出完卡片后仍然双方都没有达到所需要的总建设力或总攻击力，那么此设施便进入未完成的停滞状态。



施设卡没有VP值，也即是说建造设施或破坏设施并不会增加任何一方的VP值。但是如果某一方累计建成了2个设施的话，便会增加1个VP值。另外有个别卡片的特殊效果可以令设施建成后增加VP值。

总大将卡是一类非常特殊的卡片了，一般都很稀有。游戏初期是没有总大将卡的，而总大将卡亦不是战斗所必需的，没有总大将卡亦可以正常进行战斗（我个人认为总大将卡反而是鸡肋，不用更好，个人意见而已）。总大将卡即使被采用了也不记入50张出战卡片之内，更不用手动出卡，只要你采用了某张总大将卡的话，那么之后的每场战斗里，在战斗刚开始掷硬币决定行动先后之前，便一定会自动亮出这张总大将，然后此总大将卡的卡片效力便会在整场战斗中一直生效，就相当于一个整场战斗都有效的异常状态。敌人也同样有可能亮出总大将卡。



总大将卡和人物卡基本相同，只是没有攻击力、兵力、建设力，没有纹章，也没有link，而总大将卡所发挥作用的只是他的卡片效果，以及他的阵营。总大将卡并不是随意使用的，你采用了1张总大将卡以后，你就只能选择与此总大将具有相同阵营的人物卡出战，而与此总大将卡的阵营没有任何相同的人物卡便无法使用了。这一点必须要深思熟虑，在没有总大将卡的时候，自己可以任意选择出战人物卡，而有了总大将卡以后，势必会使很多你喜欢的主力人物卡无法上场，这就是有得必有失（所以我从来不用总大将卡，非常之不爽）。而职人、自由这2种类型的人物卡因为没有任何阵营，所以无论采用哪个总大将，他们都不会受阵营限制，都可以使用。另外，总大将卡最多只能采用其中的1个。

注意：总大将卡一旦在战斗开始时亮出，即表示此总大将卡上描绘的这名角色自始至终留在场上，那么这样就牵涉到了人物重复的问题，在整场战斗中，敌我双方里和这名总大将卡所描绘的角色相同的角色卡便无法再出。具体请参照后面的名词解释里的相关内容。

除了以上的几种卡片以外，游戏中还有一类非常特殊的卡片，这类卡片即是从编号192——编号250的卡片，它们之中除了3种是前面的人物卡没有的（アナベル、マクドール、ゴルドー）以外，其他的卡片都和前面的人物卡里的一些人物一模一样，当然，是指卡片的描绘和卡片名称。这一类卡片全部都是白银色的，一看就很稀有，没错，这一类卡片基本都是前面的人物卡里的同样人物的强化版，也就是网络游戏里面说的"极品"（同一件装备但效果更好）。而且，此类白银卡的卡片效果也基本遵从前面的人物卡里的同样人物的卡片效果，只有极个别几种的卡片效果做了改动。另外，此类白银卡里还包含4种总大将卡，也即是前面的总大将卡里的某4种的白银版，当然，总大将的效果也不一样了。一般来说，白银卡都会是玩家优先采用的战斗主力。白银卡才是幻想水浒传卡片传说里真正值得收集的一类卡片，其他的卡片都非常容易收集，只有白银卡全部都非常稀有，不要说批量获得了，

雪人：哼哼，俺会怕你？俺身后可有数以万计的掌机迷作后盾哦！而且，就算我变成水人，通过水的循环，我还是可以恢复原形的，哦哈哈哈哈！

有很多种即使只拿1张都要花去相当大的时间和精力，它们基本都在迷宫里的稀有怪物身上，这些稀有怪物本来出现几率就比较低，再加上打败它们后掉落白银卡的几率还相当低，实在是不敢想象了。除此之外，白银卡还可以在迷宫中随机碰见一些人物，与他们战斗胜利后随机得到，几率稍微高一些，不过人物出现的条件，出现的时间段，出现的场地，都是有讲究的。总之，收集白银卡是全卡片收集中最难的一个环节，也是我认为最有成就感的运动……



§ 名词解释 §

底卡——即战斗中等待被采用的卡片，战斗中每一轮补充卡片都是从底卡里补充。

废弃卡——即已经使用过，被舍弃的卡片，也即是卡片的回收站。这里对新玩家说明一点，废弃卡不代表卡片丢失，只是在本场战斗中不能再使用而已，战斗结束后又会回到底卡里的。幻想水浒传·卡片传说里除了在训练所里或迷宫里和别人交换卡片，迷宫里和随机遇见的特殊人物战斗失败被抢走卡片，以及变卖卡片以外，是不会出现其他任何情况使玩家的卡片丢失的，大可不用杞人忧天。

手上的卡片——指玩家在战斗中目前手上持有的卡片，最多6张（如果建成了施设图书馆的话便是7张），每一轮战斗过后都会从底卡里补充满6张。

交换卡片——这里所说的交换和刚才说的在训练所里或迷宫里和别人交换卡片是不一样的，这里是战斗中的交换卡片，指的是把手上的卡片放回到底卡里，然后从底卡里再另拿同样数目的卡片放到手上，放进底卡里的卡片还是可以再补充上来的。

舍弃卡片——和交换卡片不同，是指把卡片扔到废弃卡里，本场战斗无法再使用。

补充卡片——即从底卡里抽取卡片放到手上，把手上的卡片数量补满6张。

洗卡——俗称的洗牌……每场战斗刚开始时都会自动洗卡的，战斗进行中也会因为一些人物卡的特殊能力而洗卡。

台面上——即整个战斗的平台上。台面上包括各个任务设施，以及敌我双方已完成的驻留状态的任务设施。

任务里、设施里——相对于台面，这是指在单个的任务里或设施里，也即是说，某些人物的能力只在当前任务或设施里有效，而效果并不能达到台面上的其他未完成的任务设施里。

任务完成——任务里某一方率先达到胜利所需要的总攻击力或任务里双方交战后某一方剩余的兵力达到胜利所需要的总兵力，那么任务便由此方完成，此方选择1名已出战的角色驻留在此任务上，任务相应的VP便由此方取得。

任务未完成——任务里敌我双方均PASS或双方均出完手上的卡片或一方PASS另一方出完卡片后仍然双方都没有达到胜利所需要的总攻击力，或者任务里剩下来的一方的剩余兵力数没有达到此任务卡要求的兵力数，那么此任务便进入未完成的停滞状态，双方的出战角色仍然留在此任务里，而双方则进入卡片补充，之后再选择进入某个未完成的任务里继续战斗。

任务破坏——如果任务里某一方的出战角色达到了上限9名，任务仍然没有完成的话，那么便不再进入未完成状态，任务本身被破坏，出战角色全部舍弃,此任务无效，双方均不增加VP；当任务一骑打ち或任务一骑打ち2里双方攻击力相同的话，任务也被破坏；另外个别人物的卡片效果也会直接破坏当前任务。

设施建成——设施的建设方率先达到需要的总建设力的话，设施便建成，建设方选择1名已出战的角色驻留在此设施上，设施的效果也开始发挥。

设施破坏——设施的破坏方率先达到需要的总攻击力的话，设施便被破坏，不需要驻留；如果施设里某一方的出战角色达到了上限9名，设施仍然没有建成或破坏的话，那么设施也自动破坏，不过这种情况相当少见，一般来说不会到9个人还没有结果。

设施未完成——设施里敌我双方均PASS或双方均出完手上的卡片或一方PASS另一方出完卡片后仍然没有达到建成所需要的总建设力，或者破坏所需要的总攻击力，那么此设施便进入未完成的停滞状态，双方的出战角色仍然留在此设

强烈要求介绍N-gage（电软上不够）。PS：雪人你在电软上怎么还无头像，人家飞月都有了（好PP）。
徐健；16；男；266000；山东省青岛延吉路14号2号楼5单元402；

施里，而双方则进入卡片补充，之后再选择进入某个未完成的设施里继续战斗。

人物重复——在每场战斗里，每1位角色在台面上只能有1名，必须等这名角色被舍弃了，才能再出此角色，无论此角色是己方还是敌方。如果台面上的当前任务或设施里或其他未完成的任务设施里已经有了某角色在场，那么玩家手上相同的角色卡就会标有一个"ユニーク"，表明此角色已重复，无法再出此角色卡。注意，某个人物的普通卡和白银卡虽然不是同1种卡片，但是仍然是同1个人物，也会重复。而被驻留的人物，以及总大将卡对应的人物，都是判定为一直留在台面上的，这些角色在整场战斗里无法再使用。

特殊——平常的时候，不能使用的卡片会标记一个"×"，可以使用的卡片会标记"○"，但是也有一些时候卡片同时还会标记"特殊"，这是指什么呢？标记"特殊○"的，表示此卡片是由于某人物卡或任务设施卡的特殊效果而能够使用，一般都是指协力攻击；标记"特殊×"的，表示此卡片是由于某人物卡或任务设施卡的特殊效果规则而不能使用，比如任务侦察的卡片规则是攻击力3以上的人物不能出卡，那么在此任务里，凡是攻击力3或以上的角色卡都会标记"特殊×"。

背叛——拥有"[裏]"能力的角色，当对方出了同样的角色后，此角色卡就会标记"アンチ"，这时出此角色卡的话，就会发动背叛效果。

攻击力值变化、兵力值变化、建设力值变化——在战斗中玩家经常会看见一个现象：某角色卡出了以后，任务卡上冒出一串蓝色的光圈，还伴有效果音，这是什么意思呢？这表示，由于此角色的卡片效果，在此角色进入到场地里时，引起了场地里其他某个已出角色的攻击力或兵力或建设力发生变化，从而导致总攻击力或总兵力或总建设力发生了变化，这样的情况就会冒出光圈。举个例子，2代主人公的卡片效果是场地里"新"阵营的角色攻+1，而场地里正好有"新"阵营的那那美（ナナミ），原本那那美的攻击力是3，现在2代主人公一出，那那美的攻击力自然要加1，从而导致那那美所在一方目前的总攻击力值上升1，于是便会出现光圈；再比如，场地里已出的希特（シード）的兵力是1500，此时敌我某一方出古尔刚（クルガン）卡，而希特卡的卡片效果便是场地里有古尔刚的话攻+1、兵+500，于是古尔刚的出战自然使得希特的兵力又增加了500，于是又会出现光圈。



§系统分析§

首先，你得在游戏中各城市的宿屋里分配好你想要用来参加战斗的50张卡片。幻想水浒传·卡片传说的战斗是敌我双方各拥有50张卡片，轮流交替出卡来进行战斗的过程，所以，拥有符合自己的50张卡片组合是进行游戏的前提条件。而且，玩家不可能自始至终一直用游戏刚开始时的50张弱卡，在游戏进行中，玩家需要随时更换出战的卡片，随时强化自身。配置出战的卡片就是在游戏中的宿屋里进行的。

玩家一共可以配置4组卡片，当然每组各50张，但是这4组里的卡片都是不可重复的，在某一组里采用的卡片无法在别的组里采用了。所以我个人提倡只配置一组卡片，根据游戏需要经常更换此组卡片的分配罢了，因为配置多个卡片组的话势必会分散玩家的主力卡片，这肯定会导致每个卡片组的实力都不强，相比之下还是把强力卡片全都放在一起更好。不过如果玩家的每种强力卡片都有很多数量的话，势必不会全部采用的，那么剩下的没有采用的也可以再建一个组，而且有些玩家很厌烦游戏中经常换来换去，怕麻烦，也可以分配2-3个卡片组，1组重攻击力，1组重兵力，1组重建设力，这个就随玩家的个人

喜好了。

当光标指向4个卡片组的某一个的时候，按SELECT键就会出现一个小选项："名前变更"是给这个卡片组随意起1个名字；"解体"是删除这个卡片组，当然里面的50张卡片是不会消失的；"使用"便是采用这个卡片组作为战斗时用的50张卡片。

进入卡片组里，上方便是4种类的卡片，从左到右依次是总大将（总大将）、人物（キャラクター）、任务（ミッション）、施设（建筑），白银卡位于人物的最下部分，白银卡中的总大将卡位于总大将的最下部分。进入到每个种类里以后，把光标移到某种卡片上，按方向键的左便是减少此种卡片的采用数量，按方向键的右便是增加此种卡片的采用数量，按决定键A便是查看此卡片。玩家可以按照个人喜好和对战斗实力的安排自行选择采用的50张卡片，注意必须是50张，多了少了都不行。总大将卡只要光标移到上面按方向键的右，选择确定以后即便采用了，同时人物卡里就会有很多不能使用的黑名卡片了。不过配置卡片时的一个最基本也是最重要的理念就是：无论某种卡片再强悍，再实用，都不要采用过多，即使此卡片的数量近乎泛滥。个人推荐1种卡片最多采用5张，再多的话，战斗时就会因为角色重复的问题而发生很多出牌不顺的情况了，甚至会直接导致战斗失败。具体请参照名词解释里的相关内容。另外任务卡和施设卡不要多用，毕竟人物才是战斗的主体，如果手上任务卡和施设卡太多的话……可以自行想象。一般来说任务卡和施设卡最多10个就可以了，反正敌方也会出任务卡和施设卡的，玩家只需挑几个自己比较喜欢或比较容易取胜的任务和施设就可以了。配置完毕后按B键退出再选择决定便可以了。

接下来详细说一下战斗。在迷宫中随机遇到怪物的话，可以让玩家选择战斗还是逃跑，逃跑会随机丢失钱，越强悍越稀有的怪物掉的钱越多……战斗开始后掷硬币决定先后顺序，星面代表我方先攻，背面敌方先攻。如果有总大将卡的话，会在掷硬币之前亮出。之后便是从底卡里补充卡片，双方各6张，然后给你一次机会交换手上的卡片，最多交换3张，注意这时是交换，不是舍弃，换掉的卡片会回到底卡里而不是废弃卡里。交换卡片的方法是在想要交换的卡片上按方向键的下，全部选好以后按决定键A，如果什么卡都不想换的话便直接按B键取消。想要查看卡片就把光标移到某卡片上按START键。然后就需要出任务卡或施设卡来创造出战斗的场地，手上6张卡里没有此类卡的话便只有等待敌方出任务卡或施设卡。场地创造出来以后，便要选择一张首领卡率先出战，然后其他人物卡接着出战，敌我双方轮流交替出卡。想要查看自己手里的卡片就把光标移到某卡片上按START键，想要查看敌我双方出场的卡片就先按B键，然后光标指向某个出场角色按决定键A，如果光标移到敌我双方的底卡上还可以查看底卡的最上面1张。如果在任务或施设里因为link不相接或其他特殊原因而无法再出卡片的话，便只有PASS，PASS的方法是直接按方向键的上或下，然后再按决定键A。当然，如果你明明可以出卡却不想出的话也可以PASS，只不过可以出卡时PASS的话，敌人出完1张卡以后还会给你机会再出卡，而如果你已经不能出卡了只有PASS的话，便由敌人连续出卡，不再给你出卡的机会了。任务完成的一方必须要从上场的角色里选择1名驻留在已完成的任务里，注意这名驻留的角色就被判定为之后一直留在台面上了，所以之后敌我双方再有同样的人物卡的话便会因为人物重复的原因均无法再出此卡，所以在选择驻留角色甚至在选择上场角色时都要仔细考虑，如果己方某名人物卡特别多的话，最好不要让这名角色驻留，否则势必会影响到以后的出卡，而如果想刻意遏制敌方某名角色的话，也可以故意把不想让敌方出的角色驻留在台面上。每一个任务完成后，敌我双方参战的角色除了驻留角色以外其他的全部舍弃到废弃卡里，不过某些人物卡或任务卡的特殊效果可以在任务完成后回收部分卡片，这是属于特殊情况。如果双方都出到不再出卡为止任务还未完成的话，便进入未完成状态，此任务仍然留在台面上，任务里已参战的角色也还留在任务里，双方进入卡片补充，待补充完卡片之后再继续。在台面上有数个未完成的任务时，可以用光标选择1个任务继续战斗。施设和任务差不多，只是建设方建成设施的话便需要选择1名出战角色驻留，而破坏方破坏了设施以后无需驻留，可以直接拍拍屁股走人，^_^ 如果双方都出到不再出卡为止设施还未建成或被破坏的话，便进入未完成状态。注意，当你选择了某个未完成的任务或设施进入了以后，如果又不想在这里战斗了，想退出去了，怎么办呢？按SELECT键，然后选择第1项就可以了。

飞月不要以为你是MM就帮着女生而不帮男生，我们可是有风林、雪人大哥罩着的，哈哈……是不是害怕啦，嘻……
苍真；16；男；100062；北京崇文区崇文门中学初三1班；兴趣：玩SP、街机、电脑、篮球、动漫；

当敌我双方不在任何1个任务或设施里战斗的时候（也即是画面不在任何1个任务或设施里，而是在台面上的时候），一般来说都是出新的任务卡或设施卡，或是选择1个未完成任务或设施继续战斗的时候。但是如果不想采取以上行动或实在没有任务卡或施设卡可出也没有未完成的任务或设施可战斗呢？有人说："那就PASS呗。"对，确实只有PASS，但是这时的PASS和任务或设施里的PASS不一样，必须通过扔卡来完成这次行动。你必须至少舍弃掉手中的1张卡片到废弃卡里，然后从底卡里再补充满卡片，这样才算耗掉了这次行动机会，舍弃的方法即是在想要舍弃的卡片上按下，全部选好以后按决定键A。敌方亦同样。

这就是战斗的大致原理，而根据卡片的各种特殊效果，战斗中还会发生很多特殊的情况。玩家战斗的目的就是尽可能的多增加己方的VP，尽可能阻止敌方增加VP，谁先收集满名字下面列出的VP值谁就获胜。另外还有1个特殊的胜败规则，就是谁先耗完全部50张底卡谁就输，所以可别光顾着战斗，扔卡扔得太多了哦！在某些敌我双方都需要很多VP的持久战里，卡片最易耗光，另外在与喜欢拼兵力的敌人战斗时，卡片的消耗量也是很快的，因为以兵力取胜的任务一般比较难完成，双方兵力差距不是很大的话会一直僵持着。当然，这也从另一方面说明了游戏中再强大的敌人都不是必胜的，面对某些VP明显不公平的战斗，苦苦赚VP又要丝毫不给敌人拿任何VP可能很痛苦，尤其是游戏初期那场一周目几乎不可能获胜的战斗（我方VP 9、鲁卡VP 1 —_____—#），这时可以试试来僵持战，想办法让敌方卡片消耗比自己快，不求VP，只要磨时间。

每次战斗胜利后都可以从敌人那儿拿到战利品——各种卡片，随机拿到敌人的菜单，以及金钱。

最后说一下菜单（レシピ）。菜单在幻想水浒传·卡片传说里的含义就是一套特定的卡片组合的清单，菜单都是在战斗胜利以后随机得到。不同的菜单的卡片组合不同。菜单的作用就是代替了玩家自己配置出战卡片，可以直接按照某菜单的方案自动配置出战卡片。菜单的作用就是省去了玩家自行配置卡片的过程，因为在游戏中，为了应付各种各样的敌人，玩家需要随时更换自己的卡片配置方案来适应各种战斗，使用菜单便可以毫不麻烦地把卡片按照各个菜单的方案来配置。

城市里的食堂便是登录菜单和使用菜单的场所。"登录レシピリスト"是已登录的菜单列表，只有登录到列表里的菜单才能使用，最多可以登录8个。在登录菜单的时候光标移到某菜单上按SELECT键会出现小选项："名称变更"是给这个菜单随意另起1个名字；"デッキ构筑"便是把此菜单的配置方案制作成玩家的1个卡片组，注意如果玩家已有全部4个卡片组的话，便需要至少删除1个卡片组，才能进行；"コピー"是把当前菜单复制1个，登录的菜单已满便不能复制；"新规作成"是在登录的菜单未满的前提下，玩家自己设计一个卡片配置方案做成菜单；"削除"便是把此菜单从登录栏里去掉。"レシピを登录"便是把拥有的菜单登录到列表里，登录列表已满便不能再登录。光标移到某菜单上以后，按决定键A便是将此菜单登录，按START键便是顺序查看此菜单配置方案的所有卡片，按SELECT键可以查看此菜单配置方案的所有卡片玩家是否都有，如果有某些在菜单配置方案里的卡片玩家并没有的话，便会特别标明。"使用デッキを登录"是把玩家已经配置完成的卡片组作为菜单登录到列表里，登录列表已满便不能再登录。

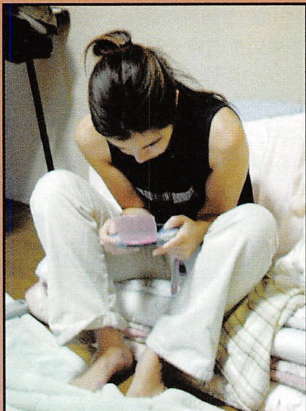
最后还是那句话，卡片配置方案还是自己设计属于自己风格的卡片组最好，菜单系统也是一个鸡肋。（说起来幻想水浒传·卡片传说里的鸡肋可真不少）

~ 未完待续 ~



飞月：害怕，我会害怕那两个废柴吗？　风林＋雪人：女王大人，有事您说话！
飞月：讨厌，人家可不喜欢你们这样子啊！　风林＋雪人：那我们撤了，随时听候吩咐！　苍真：@_@＋——！

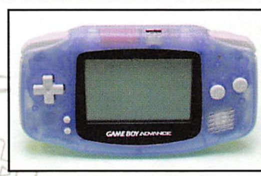
给行货掌机的12点建议



神游公司终于要把传言变成现实了（其实好像本来就是事实）——行货GBA的发售终于是板上钉钉的事了。早在年前的游戏展的时候就看见官方说明中有掌上游戏的展出项目，而神游公司又是展出公司，所以当时就怀疑了，不过由于神游公司没有出现展览的缘故所以就没有办法证实那一点了。不过现在所有的一切终于明朗了，虽然是如此，但是掌机市场不同于家用机市场，要做的事情远远的要超出了想象，可以说神游公司选择推出行货GBA，真的是下了很大的赌注。经过一番情报搜集和调查后，下面我就以一个普通玩家的身份提出12个需要关注的地方。这12条不仅包括了大家关心的硬件和软件，同时也涉及到很多的敏感问题，而且一概是目前大家最关心的话题。只要行货进来，对国内市场来说不管是好是坏都要有很大的冲击，就像PS2行货一样，不过对于掌机的特殊性，神游GBA要做的事情远远要比PS2多，下面就对上面的12条给大家详细的分析说明。

主机硬件的兼容性

对于硬件方面大家有很多的猜疑，有的说是和神游机一样使用特殊ID功能，也就是说只能使用行货的软件，将不兼容以往的所有的软件（包括正版软件）；不过另一些人觉得不会这样做，而是会和别的国家的GBA一样，没有特别的再设计。我也是比较接受后面的说法。首先来说是价格问题，原先GBA的官方售价应该很难再往下降，如果增加只认专用卡的功能相信会在成本上会增加，尽管说行货主机只能用行货软件，那么水货主机呢？不可能改什么，那就说很有可能行货软件能在水货主机上运行（当然行货软件会考虑到这一点），而且应该不可能对游戏格式进行修改，如果只修改软件那么就有被破解的可能。如果不做任何修改的话首先一点成本不会增加，软件销量也会因为水货市场上庞大的GBA基数有所增加，当然对购买水货想买正版软件的玩家是个好的消息，如果封杀这些玩家的话会造成很大的抵触情绪的（不管玩家是想买还是不想买）。



主机硬件的规格

如果是不修改的话GBA由于本身的缺陷还是不会给大家接受的，日本方面GBA已经处于被淘汰的状态，现在是SP的天下。对没有前光功能的GBA来说阻路很大，那么是否会在规格上进行调整，也就是说有带前光和不带前光的两种GBA，这一点实现起来技术上不难，成本也不会提高很多，彻底解决了GBA的先天不足，目前很多人买SP的原因只是为了它的前光，要是说玩游戏的手感，还是GBA的设计更舒服。不过说归说，归根结底还要把主机的售价放到台面上来。玩家也是这样的，为了前光不得不买昂贵的SP，但是为什么厂家不考虑改装便宜的GBA呢，同时接受对水货的官方升级也是会很得人心的。



雪人啊，你怎么像你的名字一般冷酷无情！我的话从没登上《PG》。别告诉我因为计算机中找不到我姓名的最后一个字的简体。
戴梦（韦华）；17；男；213001；江苏省常州市清凉路165号（康）；兴趣：掌机、电脑、音乐；

主机硬件的价格

按照目前的市场看已经没有全新的GBA主机，现存的都上翻新机器，目前翻新机器的价格在500左右，而行货的定价如何定就变得很重要了，商家要的是利润，一台翻新机器利润要在100元以上，相比较一下，不管怎么说行货给商家的利润不可能有这么大，同时价格也不能太高，毕竟上面还有一个SP，按照大家能够接受的价格就是要比500元少，不然只能让玩家选择GBASP。不过如果商家也能够回收折旧机器，应该也会节省不少的成本，而且厂家再利用的话和JS翻新就有很大不同了，因为厂家质量是首要。



汉化软件的种类和速度

就现在PS2行货软件看，GBA初期应该不会有什么近期的大作汉化软件推出，速度应该都要比日本方面晚上相当的时间。这也就是说尽管说会出汉化软件，也是基本汉化GBA早期的作品开始，因为版权问题很难做到和日本同步的水平。这样的后果可能是官方还没有推出的汉化软件，汉化小组已经早就推出了，这样的可能性是很大的。这点大家可以从神游机的软件看出来点，神游机虽然采用早已退出历史舞台的N64游戏，但是其游戏发售速度也是很慢的。对于神游的汉化软件应该还有一个和任天堂的不同，那就是任天堂制作卡带是从来不会赔钱的，所有的风险是由游戏厂商来承担的，而神游GBA的软件如果没有猜错的话应该和神游机采用一样的模式就是购买软件的版权，然后自己进行翻译和制作，这样，神游公司的汉化软件就可能走精品路线。相对玩家和硬件商而言，不管玩不玩都喜欢自己的主机有大量的游戏，但对代理商就不一定适合，这个精品就要有个选头了，当然通过媒体进行调查是最好的办法，国内喜欢的不一定是日本销量高的。

行货软件的价格

按照目前国内盗版GBA卡带的价钱按照容量32M、64M和128M分的话分别是30－35元、40－45元和75－80元这一块，而中文游戏（非行货）一般在65元左右。这个价钱如果是官方生产的话是无论如何也不可能达到的，按照现在任天堂官方卡带的成本（只算空卡带的成本）上8－10美元，价格已经超过我们这里的灌入游戏的卡带了。虽然到大陆来生产的话成本会下来，但是价格如果高过100元的话相信能接受的玩家也不会很多，而且就现在非官方的汉化游戏已经包括了很多经典的作品，完成度有的都非常的高，再大量出这样的行货软件估计也不会有什么吸引力，当然不排除神游公司在这些软件上增加让人期待的东西。如果要日本或者其他的厂商直接参与到制作汉化GBA软件的话应该是相当的难，毕竟要承担风险。把游戏厂商要承担的风险拉到自己的身上，还有因为翻译制作问题往里面投入，然后再出成品，这样下来软件的价格应该不会很低，保守估计应该会在150元左右（按照现在PS2行货参考价钱），然而这个价格让玩家买那是相当的困难，应该只有少数是为了收藏而买吧，如果真是那样的话真是就太悲哀了。

软件的价格是个相当的关键问题，就像上面说的，GBA和家用机不同，PS2定位是高消费层，而GBA不管怎么说也是掌机，只能是小孩和学生，这就局限了软件的售价，毕竟他们口袋里的钱和白领阶层比较起来那是差的十万八千里了，不要指望他们能有很多钱买那么贵的软件。如果是别的国家，就算价格高也不会有太大的问题，问题就在于国内的盗版软件市场。现在盗版卡带

可笑的是都有3C认证，如果没有专门的人跟随，就算是工商部门想查也无从下手，就像以前看到的，面对检查，家用主机软件都藏起来了，只有GBA软件（盗版）明目张胆的摆在柜台中销售一样。面对中国如此大的市场，想一时清理干净是不可能的，国家自己弄了那么多年都没有任何办法，让一家公司去办的话会如何，答案谁都知道。要想和盗版抗衡只能走价格路线，让那些想买但是买不起正版的玩家能走到购买正版的队伍中来才是根本。一下子就全部接受是很不现实的。

其实对于软件来说为了减低价格，也很有可能会采用神游机的那种模式，而且完全可以利用现有的神游加油站，这样在价格不高的情况下就可以享受到正版软件，软件投放市场的时间也会大大的减少，同样可以实现烧录功能，只不过是不能自己像现在的烧录卡那样在家里完成了。而掌机这种到处带的东西和家用机不能比的，要是换个游戏就是比较麻烦了，不过可以尝试卡带烧录相结合的手法也是不错的。不过起码要增加更多的加油站才是。软件是主机的根本，软件价格直接影响软件的销售，被盗版宠坏了的玩家都会把两个放一起比，按照最近询问的一些人（店家和玩家），大家都是认为100元以内是基本可以接受的。对厂家而言销售价格只能尽可能要压下去。如果用折合价钱的话那就和失败不远了。

销售渠道

按照个体小卖店来销售的话，就要面临正版和盗版互存的现象，而短时间内自己不可能把销售网铺得很开，只能是选择几个少数大城市来先发行，盗版要抓，正版要卖，卖的都是个人经营的小卖店，这就形成了很微妙的关系，而选择少数城市销售的话从经营角度来说也不一定是好的，购买能力有限是个通病，更何况像GBA这种已经在国内销售了数年的淘汰产品。所以选择个人小卖店以连锁店形式铺开是首选。商家看的是利润，能给商家一些好处，对行货的销售是有利的，现在起码翻新GBA的量也是相当小的，而且不好找。对于遍布全国的小卖店也是最好的分散方式，不过难点在于管理。

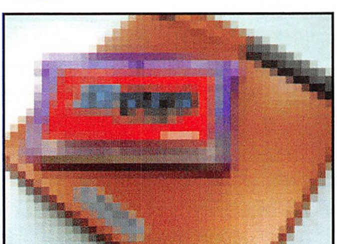
售后服务

对于售后服务来说可是其他的水货和盗版没有的，我们买了产品不仅可以享受3包同样要是按照任天堂的惯例维修时间可是保1年的。唯一值得玩家考虑的就是售后服务了，如果增加些能对行货主机玩家的特殊待遇，应该会吸引些人的，同时也应考虑回收水货的问题。

行货和水货共存

面对行货和水货共存，不清楚神游公司会如何办，对于任天堂而言水货他同样赚钱，而对神游公司就不是这样了，有水货就会冲击行货市场一样。在上市的这段时间神游公司应该会对市场进行一次清理，但是短期也不会斩草除根。短期内行货和水货共存应该是不可避免的，就像现在PS2一样。对厂家的神游公司来说就是要吸引玩家购买行货而不是主力打击水货是根本，也是实际的。

对烧录卡厂商的对策



除了水货主机和盗版卡带以外神游公司最先出手的应该就是烧录卡的几家公司了，现在烧录卡在中国卖的红红火火，很多玩家都抛弃了盗版卡带而选择了一次性投入的烧录卡带，而且因为其烧录卡带的特殊性，使得GBA能办很多并不可能办到的事情，不过最主要的就是一次投入以后就可以免费玩到所有游戏。开始神游公司也应该会和几个主流的烧录卡的厂商对簿公堂，毕竟有烧录卡在，D卡都不好卖更何况正版行货呢。所以能否封杀住烧录卡对行货软件的冲击对神游公司尤其重要，导出一个GBA的ROM是很容易的。

一读者：19；女；214121；QQ：190243418；兴趣：打乒乓球、看杂志、玩游戏；
雪人：《小掌》好幸福啊，有MM对他说那么宝贵的话，羡慕！

对国内ROM网站的态度

提到烧录卡的话就会和ROM离不开，而现在国内的烧录卡厂商没有一家提供ROM下载，而这些ROM虽然基本上是国外的，但是国内的一些ROM下载站因为有烧录卡的关系，势必会受到一些警告，而堵住了源头的话应该对神游公司来说是个不错的选择。就像年前日本的那场官司，因为传送游戏存档就被判处如此巨额的赔偿，相信国内的下载站应该会像上次模拟界的“那个”事件一样，突然一夜直接所有的下载连接都消失了。其实只要神游公司对这些网站进行警告就能收到一些效果，没有ROM对烧录卡而言只有走向死亡，对行货是有很大帮助的。

对汉化小组的态度

既然说到了游戏ROM，那就不能不提到汉化小组。国内一些对编程和外语有一定水平的玩家自发地组织起一个个小团队，不为任何的商业目的，只是为了玩家大众，虽然这种做法从版权上也是违法的行为，但是这些团队是对行货汉化软件有最大冲击。对这种不为金钱的小团队神游公司首要做的就是收购组员。如果汉化小组消失了的话对于玩家而言要玩中文游戏的话就只能依靠神游，对于神游来说也是很可观的。只要官方的速度快的话，汉化小组自己就会解散，在吸收汉化成员的基础上加快自己的汉化速度，就可以封住汉化盗版。

官方配件和未授权国内配件之间

最后要说的就是周边了，既然要出主机的话，周边就不一定会少的，而对于GBA这种主机周边真是海了去,只有你想不到的没有你买不到的。对这些没有得到授权的厂家是合作还是封杀，也是很不好说，也有可能是默认许可。不过对几家大的配件商进行技术支持和把关的话，可以成为不错的认可配件商，对玩家也是好消息，能合作就是最好的解决办法。



综合上面的说法，大家可以看到神游公司面临的困难是相当多的，走错一步可能就会从市场消失，但是对于神游公司的精神我们作为玩家还是要感谢的，梦寐以求的行货再次向我们招手了,虽然行货主机、软件开始绝对不会那么顺利，但是厂商有勇气带给我们，我们就要支持一下的,一个良好的游戏环境是每一个玩家所希望的,使用正版行货也应该用行动支持一下（如果是支持通用），而没有买主机的玩家又准备想买的话建议您支持一下行货。良好的游戏氛围不是靠一家公司能创造的，是需要我们自己。

神游公司既然把这个全世界销量最大的主机系列引进到中国，我们就应该感谢他们，别管他们是为了赚钱也好为了别的也好，都是能正视我们这些玩家了，起码能承认我们这些玩家了。太阳快升起来了，好日子不远了。

文：mine

编者按：关于行货GBA的发售，各路消息已经炒得沸沸扬扬，虽然到截稿前我们还没有得到官方最后的肯定，但从各方面的信息看，行货的发售不会太遥远，或许在本期书送到你的手中的时候就已经发卖了。以上文章是特约作者根据自己对市场的了解总结而成，并不代表本刊立场。在今后的几期内，我们还会根据时局的变化为大家继续报道关于行货掌机的消息，也欢迎广大读者投来自己对行货掌机的看法，加入讨论行列。

雪人，夏天快到了，你打算怎么过呢？俺家这边冰柜很便宜。陈亮；17；男；1000020；北京市朝阳区芳草地西街11楼3门7号；兴趣：玩；

雪人：呵呵，夏天其实也不可怕，只要经常到冰箱里躺一会儿就好了！

SONIC ADVANCE 3

索尼克3



GBA	厂商：SEGA		发售日：好评发售中
	类型：ACT	价格：29.9美元	其他：——

玩过前两作的朋友相信已经领略过GBA版的SONIC追求速度的魅力了吧！最近世嘉公司推出了GBA版的SONIC新作——SONIC ADVANCE 3。在3代中同样有体现速度的地方，除此之外，游戏中当然还加入了许多新的要素，下面就让我们一起来欣赏一下吧。

系统篇

3代的系统较前两作有所不同，在人物选择上与2代相似，要通过特定的关卡才能救出另外3个同伴。在动作方面，本作与最新的PC版类似，在本作中可以选择2名角色作为上场人物，1名主角另一名则是副角，在游戏中按住R键可以利用副角的绝招帮忙，而在选择有道具的副角后则可以使用副角的道具进行攻击，如AMY的锤子SONIC也可使用。在空中放开R键与在地面放开R键的效果不同，玩家可以尝试一下。在2代中单人游戏的动作基本在本作中都保留了下来，但相较1代的养成小游戏，在本作中没有发现，这似乎有那么些遗憾。

菜单讲解

ゲームプレイ（玩游戏）。

1.单人游戏 2.双人游戏，要联机玩

たいせん（联机模式）。

1.多卡联机 2.1卡多人

ゾーンをかえる（时间挑战模式）。

1.地区挑战 2.BOSS挑战

オプション（设置调整）。

1.更改名字 2.难度调整 3.时间开关
4.语言选择 5.按键设置 6.删除记录
7.退出

本作和前作在玩法上有些区别，前作是每个地区各有两关，而本作则是1个区域中要进入3个带星型符号的关卡，最后再进入BOSS房间。比如ZONE 1，开始往左边走会有个大金圈，进入后可以选择人物，选择关卡和查看地图。往右走可以在不远处看见3个金圈，其中写着1、2、3这几个数字，这就代表在ZONE 1中要进入这3个关卡并抵达终点后才能进入最后的BOSS关卡，完成后的金圈上会有个金杯的符号。在关中某些地方可以看见2种娃娃，其中小娃娃是用来收集的，每个ZONE共有10个，收集齐全之后会有奖励。大娃娃是





西天路上，沙僧说："我会12变"！八戒说："我会32变"！悟空说："我什么都会变"！唐僧大怒："你们净会说，在家里也没见你们变本《掌机迷》看，你看人家妖精都在看新一期了，而我们还要去西天买"！李凯；14；男；100085；北京市海淀区清河中学二年八班；兴趣：看掌机迷、玩GBASP；

用来提示玩家如何找寻小娃娃，站在大娃娃前面按上即可对话。还有一种门上带星星符号的地方进入后可以玩一些MINI游戏，



本作中的MINI游戏比较多，同样适合于MM玩。在抵达终点时会看见有1个带星的圈，碰到它即可完成此关，之后电脑会按照玩家的过关时间等因素来给予玩家金银铜这三种奖牌作为奖励。

攻关篇

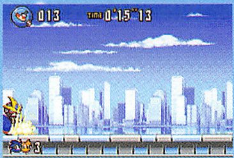
ROUTE 99

城市穿梭。第一地区向来就是很容易的版面，3关中只要沿着有路标和箭头的地方走就可以了，

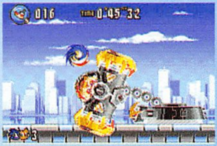


因为是第一关嘛，所以多取得些金环来奖命是不错的选择。ACT 1和2都没有什么难点可言，但在ACT 3中会发现有许多把手和石头翘板，如果找不着路就看一下周围是否有这些工具，要注意石头在空中会带有杀伤力，而站得越靠边的话就会弹得越高，像这样的基本操作大家一定要掌握。区域中的3个关卡都不长，稳稳地过关应该没问题。过关后继续向上前进便会看见BOSS ROOM，不用害怕，进去吧！

BOSS A：机器人，它只会在画面左右来回跑动，只要在一边使用定点加速即可轻松解决。BOSS B



才是真正的BOSS，不过这次它用的是巨型锤子。先在锤子的一边靠近它等着，待锤子快落地前跑到版边攻击它的驾驶室，这样循环几次即可胜出。



本区要点：初学者最好在途中多吃金环，以免受伤后有生命危险。尽量少受伤害，跑动的速度不要过快，这样可以更容易地避开敌人的攻击。

SUNSET HILL



夕阳山坡。听到MD版那熟悉的音乐，玩家们是否都感动了呢？本区域的画面非常漂亮，不过难度要比ZONE 1来得高些。ACT 1：经过小山坡和几个浮台后会使用“蹦级跳”来到上方的平原，之后继续前进，别忘记经过记录点要碰一下。ACT 2：这关要讲究些技巧了，关中有不少滑轨和加速器以及弹簧等设置，在保持速度的情况下要好好利用地形优势。ACT 3：开始利用弹簧加速抵达第1记录点后再前进一小段会有个启动浮台的开关，浮台就在版面的右边，如果没有上浮台那就要重新来一次了。之后向上前进，随着箭头的方向走即可来到终点，此时会与BOSS A对战，它和之前的攻击方式一样，不用担心，打败它便能看见星环。

BOSS C：启动机关打开弹簧左行来到BOSS ROOM，准备好就进去吧。BOSS的弱点还是驾驶室，待它靠近玩家时就启动浮台上去躲闪，看准时机攻击就行了。

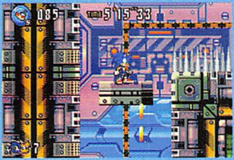


本区要点：在ACT1中的“蹦级跳”之后要小心凹槽里跳出的螃蟹，这里很容易受伤，之后在水流那里要注意点可别掉下去了。

基本上在3关的后半程某些地点会有深渊，尽量往高处走，如果跳不上去的话就直接用TAILS飞上去吧。在ACT 2中最后的紫色水流处不要过于快速前进，要等浮台过来后才能安全通过，之后就是终点了。完成本区域的3个关卡后KNUCKLES便会加入，可以选择他来过关。



OCEAN BASE



海中漫步。本区域虽然景色迷人但各关卡的难度都不低，要小心行走路线。ACT 1：沿着弹簧和滑轨前进，不久可以抵达第1各记录点，之后继续沿着滑轨和加速器向上攀登，一定要有速度才行，抵达第2记录点后右行一段距离即可过关。ACT 2：本关要利用一些固定的管道和弹射器来进行移动，按照路标走的话不会有多大问题。ACT 3：这关并不难，开始不久处有个防护罩，别忘了去取得，然后通过传送管道来到记录点。之后乘坐轨道车再利用管道加速飞奔过水面后就能抵达终点了。

BOSS D：关底BOSS应该是本作中较容易对付的一个了。BOSS

的攻击方式只会在玩家头顶上移动，看准它的双脚，在它落地的瞬间走到两脚之间攻击它，这样多干几次就可以了，注意的是BOSSHP越少移动速度就越快……

本区要点：ACT 1中在第3记录点前会看见一轨道车，坐上它来到上方后利用同伴弹跳一下即可抵达这个记录点。

ACT 2和3中有许多地方要多用同伴和水流，对于抵达高处的道路很有帮助！

ACT 3的版面不长，在通过第1个记录点之后就利用弹簧和传送管道一直按住方向键→即可跑至终点，途中还能在水面高速行走，刺激感极佳。

TOY KINGDOM

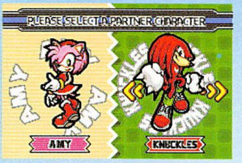


玩具王国。在玩具世界里会有三种基本“交通工具”——A：喷射火箭：只要拉住火箭的底端把手就能飞上去啦；B：彩色气球，可以作为弹簧来使用，不过是一次性的；C：魔术盒子，碰到盒子时，蓝色为弹簧，红色为刺。好好利用这三种工具对于过关是很有帮助的！作为第4区域，其中的3关还是比较容易通过的，在关中有不少升降浮台和秋千，随着路标慢些前进比较好，对于速度并没有过高的要求但对于技巧和动作还是有点难度的，多尝试几次便成。

BOSS E：ZONE 4的BOSS战



很有特色，胜利的条件只要把它的箱子推下去即可。与之前不同的是，BOSS的箱子顶部会放出3种敌人来攻击我方，如果是3个小兵的话只要靠近箱子便能躲过；是炸弹的话就要不停地移动来引诱炸弹的下落方向；是锤子的话就要看玩家离BOSS的距离远近了，近则靠近，远就在版边站着，但要小心不要掉下去。打败它后去右边的平台拿金牌吧，并且可以选择AMY进行游戏了。



本区要点：很多地方会发现有U型地形或是熊猫过山车，只要看见U型地点就进入中间的凹槽，看见过山车就乘坐（不用买票了^_^），这样过关会方便的多。

在某些空中版面会弹上圆盘形的吊环，此时别急于放手，看清道路和方向再放手。基本上3个关卡中没有深渊，一路向前冲吧。

TWINKLE SNOW



雪山飞奔。又来到冰天雪地的关卡了，想起二代中雪地版面的难度相当高，那此次3代中这个区域会成什么样子呢？一起来看看吧。从ACT 1开始就会在版面中出现加速圈和反弹器，加速圈在以往的作品中也有出现但不像本作中数量那么多，而反弹器则是在墙上的固定方块，只要站上去后按住方向键↓，视下压距离来定反弹力度。虽然ACT 2、3的关卡难度比较高也比较长，但只要多利用加速圈前冲，多利用反弹器向高处跳跃便能在攻关过程中容易许多，不得不提的是在这2关中还会有冰冻机器出现，只要从下方入口进入就能和弹簧一样弹到高处，要尽可能地仔细观察画面中的每个场景布置。

BOSS F：BOSS和MD版的那个差不多，在向上跳跃的同时会把踩到的浮台扔下，击中BOSS即可。BOSS的攻击只会用链球瞄



准后甩出，只要有一定ACT游戏水平的玩家应该不会感到困难。

本区要点：此区域内的关卡高低起伏比较厉害，在深水中不要慌张，看见有气泡的地方就深呼吸一口气。

ACT 1中第3记录点左下边有双高速跑鞋，取得后对后半程的无障碍路段有点用处，可减少过关时间。

在雪地里经常会碰到雪人或企鹅，尤其是雪人，看见了立刻跳起躲闪（在弹簧或加速到尽头后很可能会遇上雪人）。

ACT 2的最后记录点在水中，之前可以在水面左边平台上得到高速跑鞋。利用水中的过山车和弹簧就不太可能会掉下去，不过在某处会有刺挡路，此时我方会下落，只要在此时按住←键即可安全着陆继续前进。

CYBER TRACK



数码轨道。这个地区已经算是比较后期的关卡了，在二代中出现的反地心引力地区也会在本区域的3个关卡内频繁出现，比较难上手的玩家只有多练几次了，最重要的是ACT 2中的第2个记录点后会有一段较长的深渊，尽量往上走就可以避免掉入其中，不过ACT 1中也会有上方的深渊，因为是倒过来的嘛，没什么希奇的，要随着滑轨和弹簧的方向前进，千万别忘了碰一下记录点哦！经过第3个记录点后



所有《龙珠》迷高喊：“《龙珠Z》（舞空斗剧）的攻略呀！为什么《舞空斗剧》只有日文版”？玩英文版的《龙珠2》就差点丢了命，何况日文版！苗青；18；男；410011；湖南省长沙市迎宾路238号；兴趣：掌机、电脑；

会与BOSS A对战，这次它的攻击加强不少，不但会用瞬间移动还会使用导弹炮，但规律还是好找的，同样打4下就可以解决它。来到终点后就会遇见CREAM，它也会加入。

BOSS G：进入弹射器选择右和上来到BOSS房间（下边和左边都是MINI游戏）。本关BOSS是固



定不动的，它会不间断地向上方发射弹球，待球出来后用滚动(SONIC用）把球击成黄色，之后只要黄球碰到BOSS就会伤害到它，但我方碰到篮球或黄球都会受伤，所以要注意BOSS的发球速度及炮口的移动方向才行。

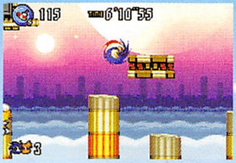
本区要点：关中特别是ACT3中有许多地方会有弹射器以及轨道车等工具，如果发现周围没有滑轨就进入其中，选择的方向不对可以回头重来，如果不使用这些工具就难以抵达终点。某些弹簧或滑轨过后可能要跳上圆盘形的地面，此时一定要保持加速状态，否则掉下去很有可能会丧命。如果看见路标但没有发现道路那就应该在附近找找有没有传送轨道或是弹射器，这3关的难度没有想象中的那样高，但如果行走速度过快就很容易GAME OVER。

CHAOS ANGEL

ZONE 7：混沌天使。最终关的难度还是一如既往的高，先不说容易掉下去，关中许多地方的地形设计非常有深度，敌人的位置摆设的都不错，玩家在尝试本作时要综合自己的水平去玩，速度要稍微慢些，多利用工具和跳跃技巧。

ACT 1的难点在于第3记录点过后的地段是在空中的浮台跳跃前进的，要注意旁边的敌人。

ACT 2的开始处要考验一下玩家的跳跃水平，之后来到第2记录点，只要不落下滑轨，利用速度通过断面前进至第3记录点，最后阶段要慢慢来，看见吊车就乘坐上去，

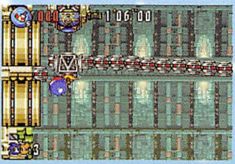




不久就能够抵达终点。

ACT 3最后1关在每个记录点之间都要使用浮台一路前进，在浮台上要躲避敌人的攻击，地形的威胁以及对玩家在操作上的考验都非常严格。

BOSS H：由机器人和最终BOSS组合而成的机器还是有一定难度的。攻击机器人的那边，让



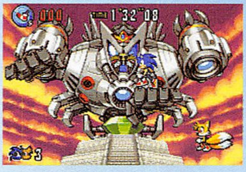
BOSS撞另一边的刺，不过在它弹回来之前要离开地面，否则也会被弹到刺上。每攻击一次BOSS，它就会旋转一会儿，看准它的移动速度躲避后就可以进行下一次攻击了。最终BOSS的难度总体来说不很难，但很有创意！

最终BOSS关：本关将会与之前屡次登场的机器人以及最终BOSS大战一场，首先要对付那个机器人，它在攻击方式上会有所加强，而最终BOSS会利用宝石的力量操控起巨型机器人来对付玩家，其攻击范围非常大，攻击方式也比较多，在与其对决时千万不要慌张，慢慢来，等待机会再出手。



机器人：新增的攻击为在版面正上空不断旋转之后会发射数枚爆弹，爆弹的坠落地点是固定的（视两种旋转方向而定），只要看见它旋转就跑至版边之后在爆弹落地瞬间跳回来便可。

最终形态BOSS：攻击方式A——双手移动并砸坏地面。在



BOSS的双手移动时是有杀伤力的，不要去碰，待其双手砸破地面升起时立刻跳上手背顺便顶一下BOSS的驾驶室就可以攻击到它。攻击方式B1——弹球。BOSS在破坏地面后使用3种攻击手段，弹球攻击是其中之一，玩者只有在版面中间躲闪，看准时机站上弹球攻击BOSS。攻击方式B2——双手夹击。在夹击前会做出上下移动的小动作，此时建议玩家先蹲下再跳起。攻击方式B3——出拳。如图所示，在出拳前它的双手会在空中旋转，之后出拳的速度非常快，而且攻击范围是整个版面，所以建议大家先在版中央助跑，在它出拳的瞬间跑至一边，之后在其出下一拳之前跑至另一边，循环用此方法即可回避BOSS的3拳，但前提是一定要掌握好时间差。



经历了重重考验，SONIC在伙伴们的帮助下终于夺回了绿宝石，在那瞬间，宝石开始放出耀眼的光芒，世界又恢复原来的面貌，大家欢聚在一起共同欢呼这一难忘的时刻……

THE END

文：C.A.B.

ONE PIECE～海贼王棒球～入门指南



大富豪举办“海贼棒球王比赛”的新闻通过报纸传到了正在伟大航路上航行的路飞海贼团内，据说胜利者可得到的奖赏非常巨大，于是，众人怀着各种目的参战了……

GBA	厂商：BANDAI		发售日：2004.3.11
	类型：SPG	价格：4800日元	其他：对应联机线

系统介绍

标题菜单

选项	作用
ストーリー	以故事模式进行游戏
对战	使用联机线跟朋友对战
ミニゲーム	迷你游戏，需要在故事模式中获得胜利才能玩
エディット	由玩家自行编辑队伍,具体方式见下文
オプション	棒球规则设置
あそびかた	操作方法,有投手（ピッチャー）、击球员（バッター）、野手、跑垒员（ランナー）的操作方法

赛场菜单

在赛场上按START键进入：

プレイ	继续比赛
守备交代	交换球员位置
セーブ	存档
リトライ	比赛重开

队伍编辑

在标题菜单选择"エディット"后进入编辑页面，下面是编辑的选项：

スカウト	购买球员,需要点数（ポイント），可以通过比赛胜利获得，最多可以购入500个球员
ベンチ	球员的安排
情报	球队的战绩（しょうりつ）以及已有的点数

操作一览

基本操作：

按键	作用
A	控制打者时为击球，控制投手时为投球，打者击球时有会心一击的设定，不过需要相当的手感才能发动
B	以"触击球"来击球
方向键	控制除跑垒员外的其余角色移动

球员特殊操作：（注：球员体力不支时"爆发"和"必中"技能使用不可！）

球员位置	按键	作用
投手	A＋方向键	A键投球后可用方向键控制球的运动轨迹
	上＋A	轨迹较高的慢速球
	下＋A	快速球
	L&R	切换外弧线或内弧线球
击球员	R(按住)＋A	“爆发”技能,掌握好时机可以获得比平时更好的击球效果
	L(按住)＋A	"必中"技能，不要字面上去理解这个技巧,它只能增加击中的成功率，并非100%命中
	L+R+方向键指定	选择需要“盗垒”的垒位，方向键“右”是盗1垒，“上”是盗2垒，“左”是盗3垒，“下”则是盗本垒

每次躺在床上打开SP，CONANC我的爱猫总是可怜巴巴地看着我，嫉妒地看着SP。终于有一天，它把SP甩到了地上，幸亏经摔，要不我就“終わり”了，残念……项茸；20；男；710061；陕西省西安市西八里村南门大街97号；兴趣：计算机、电子游艺；

野手	B	跳起来接球
	方向键+A	方向键指定送球的垒位，A键确定
	方向键+B	方向键指定垒位，B键确定，用于接到球时指定往哪一个垒位跑（方向键指定垒位与盗垒时一样）
跑垒员	方向键+A	进垒功能，方向键指定垒位，A键确定
	方向键+B	归垒功能，方向键指定垒位，B键确定
	L	所有跑垒员全部进垒
	R	所有跑垒员全部归垒

个人能力：

厂商按照每个角色在原作中的特点设置了详细的个人能力，在安排人物位置时按SELECT键可以查看这些数字，下面是各项的含义：



标题	解释
STAMINA	持久力，数值太低的人不适合做投手，否则体力不支时投出那种软绵绵的球很容易被对方打到。
POWER	力量，顾名思义，数值越高无论打球还是投球都会有一定的优势。
SPEED	速度，对跑垒员和野手来讲很重要的能力。
TECHNIQUE	技术，绝对的投手向能力，数值高低直接影响变化球的效果。
PITCHING	俯仰，属于关系身体灵活性的能力。
BATTING	打击，跟击球的命中率有关。
FIELDING	守备力，数值高的人适合担当跑垒员。

参赛队伍介绍

棒球运动是在规定的场地范围内，两队各出九名队员，在各自的教练员指导下，按照规则在一名或一名以上裁判员的裁决下进行比赛的一项体育运动。但是，在本游戏中，队员人数由传统的九人制改成了七人制。



路飞海贼团：队员全部由现役路飞海贼团成员担当，游戏默认的投手是路飞、捕手乔巴、一垒手卓罗（如果路飞体力不足时卓罗是替换的理想人选之一，不过他的变化球能力较弱）、二垒手山治（他也是理想的投手候补之一，变化球能力较卓罗有所增强）、三垒手奈美、右外野手妮歌·鲁宾（她的守备范围广，很适合做野手）、左外野手乌索普。



"正义"的海军：海军本部上士爱丝琪跟卓罗一样用刀来击球，她的游戏默认位置是一垒手（她并不适合做守备者），投手是"女王"--黑娜（体力比较弱，如果经常使用变化球在第二、三回合就会体力不足）、捕手是斯摩格（他体力和力量较强，可以做投手候补）、克比在右外野（跟原作中一样，各项能力都差劲）、催眠爱好者杰克斯在三垒（速度很快的家伙）。



巴基海贼团：原作中的大丑角巴基在游戏默认中担当投手，凭借他多变的身体投出的变化球很有分量，另一个丑角瓦尔波是捕手（蛮牛一个）、要路飞成为她的男人的亚尔丽塔在二垒（速度和力量不错），把可怜小狗咻咻最珍爱的东西破坏的训兽师摩奇能力很弱，在左外野。

女性玩家至上，游戏不只是男性玩家的天下，女性玩家同样拥有！孙莹；17；女；130021；吉林省长春市东分实验中学高二6班；QQ：260071658；
雪人：完全同意你的观点，女生最高！



“沙漠之王”克洛克达尔：悬赏8100万的王下七武海海贼克洛克达尔在游戏中的默认位置是二垒手，建议将能力出众的他跟投手调换，MR系列的高级特务们除了Mr.1之外都没什么看头。



阿拉巴斯坦王国：公主比比的能力一般，比较突出的是技术，所以游戏中的默认位置是投手，国王寇布拉不愧是一国之主，力量和体力都很棒，男人中的男人啊！高级特务Mr.2冯·雷克不仅身体的变化术已臻化境（还记得他变成奈美诱惑山治的情节吗？好热啊！），投球的变化也非常了得，投手候补甚至直接担当正选投手都是很适合的。



空岛的"神"艾尼鲁：空岛的众多角色在游戏中只有艾尼鲁和他的手下登场，不能使用香多拉的战士们比较遗憾。作为投手，艾尼鲁出众的能力只有力量和体力，不过他的速度出类拔萃，担当守备也是不错的。其他人由于在原作中就比较强，所以到了游戏里也是相当不错。



反面角色队伍：这支队伍属于滥竽充数型（指RP，不是指能力），集合了游戏中比较知名的几个反角，投手是洛克船长（速度快）、一垒手鳄鱼（力量超强，接近满值）、二垒是斧手蒙卡（原作中他的力量不小，但是游戏中却是弱者）。



隐藏的"王者"球队：这一支队伍绝对是玩家通过最大的障碍，虽然这几位没有露面，不过首先就能辨认出右边一位是最强的剑士"鹰眼"密佛格（用一把小刀就把卓罗的鬼斩轻松化解……），其他人自然也是七武海的大大，具体是谁就请各位好好研究一下漫画和动画吧！

棒球知识讲座

根据笔者经验，要想玩好一款棒球类的游戏而不搞清楚它的基本规则是绝对不行的，所以我们这些ONE PIECE的Fans要想玩好海贼棒球这款作品，就应该补充一下棒球方面的知识，大家不要嫌枯燥，了解以下这些资料后，你会发现游戏玩起来顺畅多了！

比赛场地

比赛场地是一个直角扇形区域，直角两边是区分界内地区和界外地区的边线。两边线以内为界内地区；两边线以外为界外地区。界内和界外地区都是比赛有效地区。界内地区又分为内场和外场。内场呈正方形，四角各设一个垒位，在同一水平面上在尖角上的垒位是本垒，并依反时针方向分别为一垒、二垒和三垒。内场以外的地区为外场。比赛场地必须平整，不得有任何障碍物。



周五，我冒着生命危险进入办公室，想要回被老师收了的《PG》VOL.10，谁知他竟说：“这书卖给我吧！我儿子这期没买到”！说着，并给了我10元，我……（暴走中）吴旭磊；18；男；213000；兴趣：动漫、音乐、玩掌机；

术语判定



坏球：投手合法投出的没有直接通过"好球区"而击球员又未挥击的投手投球叫"坏球"。如果落地后进入"好球区"的"坏球"打中击球员则判为"投球中身"，击球员安全进到一垒。

触击球：不挥动球棒但有意等球碰棒或使棒轻触来球，使球缓慢地滚入内场的击球叫"触击球"。

双杀：守场员无失误而使攻队两名队员连续出局的防守行为叫"双杀"。有两种双杀：双封杀，两个封杀造成的双杀叫"双封杀"；封触双杀，先用封杀,再用触杀造成的双杀叫"封触双杀"。封触双杀的例子：一垒有跑垒员，一人出局，击球员击出地滚球到一垒手。一垒手接球触踏一垒（一个封杀出局）后传给二垒手或游击手，使一垒跑垒员在二垒被触杀出局（触杀成双杀）。

另一例子是：满垒，无人出局，击球员击出地滚球到三垒手，三垒手接球触踏三垒（一个封杀出局）传给接手触杀三垒跑垒员成双杀。



得分：攻队队员击球后跑垒并依次踏触一、二、三垒，最后安全踏触本垒的进攻行为叫"得分"。

跑垒员：正在进行进垒、触垒或回垒的攻队队员叫"跑垒员"。

抢分触击：在三垒有跑垒员时，运用触击法使三垒跑垒员抢进本垒得分的一种进攻战术叫"抢分触击"。

比赛开始和结束



在三出局前跑垒员合法击球后依次踏触一、二、三和本垒时记得一分。但第三个人出局如遇下列任一情况时得分无效：

1.击跑员出局时；

2.跑垒员被封杀出局时。

比赛队在一场正式比赛的得分就是在比赛结束时本队各局得分的总和。一场比赛如遇下列任一情况时，即可宣布"比赛结束"！

（A）打完第九局上半局，后攻队得分领先时；

（B）打完第九局先攻队得分领先时；

（C）后攻队在第九局下半局或延长局下半局进行中取得决胜的一分时。但击球员击出本垒打时，按规则规定，击球员及其前位跑垒员均可得分。

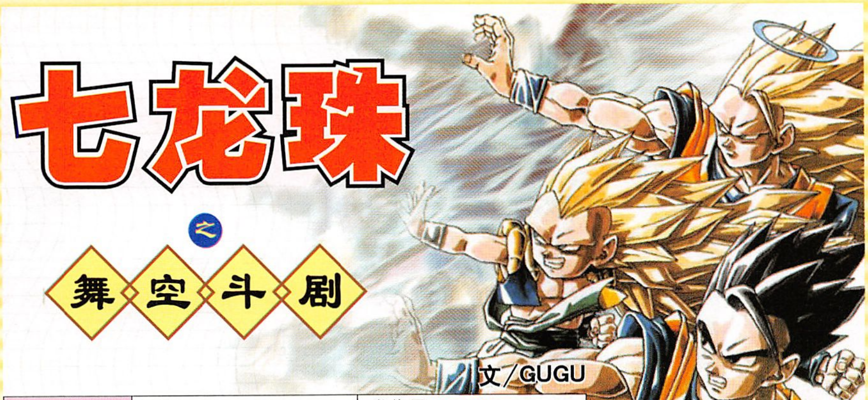


所以，比赛在击跑员最后踏触本垒板后方可宣告结束。

后记

这次由于《掌机迷》的周年，所以截稿时间比较早，笔者对游戏的研究还不是很有深度，所以这里先给各位读者道歉了！有机会再给大家奉上出色的研究，一定让喜欢ONE PIECE和喜欢棒球游戏的读者满意。

文／贵阳 黄巍



七龙珠之舞空斗剧

文/GUGU

GBA	厂商：BANPRESTO		发售日：2004.3.26
	类型：FTG	价格：4800日元	其他：对战通讯线

游戏模式介绍

一星珠 STORY MODE:

可以选择一名角色进行他们的剧情模式，依照人物的不同对手，场景各有不同。剧情则是大体上参照原著，个别地方有所出入。另外还有三个隐藏故事模式，分别为：那美克星篇、人造人篇和魔人复活篇。需要用游戏得到的金钱换取模式的打开。

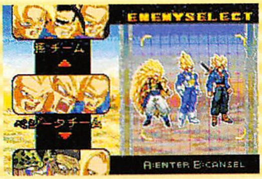
二星珠 Z BATTLE MODE:

分10N1 BATTLE（1挑10）和TEAM BATTLE（组队战）两种模式，满足一定条件后可以获得金钱。

三星珠 CHALLENGE MODE:

组队挑战几个由CPU组成的固定队伍，这些队伍的名字和组成成员都非常有意思，如果是熟悉原著的玩家看到以后一定会会心一笑的：

Z战士队：小林、孙悟空、短笛
弗利萨队：贝吉塔、弗利萨、基纽
人造人队：沙鲁、人造人20号、人造人18号
贝吉塔队：悟天克斯、贝吉塔、特兰克斯



孙家队：孙悟空、孙悟饭(成年)、孙悟饭(幼年)
魔人队：魔人布欧、魔人布欧(进化形态)、贝吉塔
超级塞亚人队：特兰克斯、孙悟空、贝吉塔
宿敌队：弗利萨、魔人布欧、沙鲁

四星珠 FREE BATTLE MODE

自由挑战模式，随意地选择自己喜欢的角色组队与CPU进行游戏。

五星珠 TRAINING MODE

分PRACTICE（自由练习模式）和TUTORIAL（专题练习模式）两种。关于专题练习模式后面会有详细的说明。



六星珠 REMOTE VS MODE

通信对战模式。

七星珠 OPTION MODE

在这里可以进行游戏设定，开启隐藏要素等等。

现在的《掌机迷》已十分完美，但对于美版的游戏写的太少，其实美版游戏也有很不错的，例如2004年2月10日Ubisoft发售的《博德之门》就相当不错啊！陈华；15；男；300193；天津市南开区三潭路三潭西里5号楼7门402；兴趣：动画、漫画、游戏；

下面将结合游戏中的专题训练模式介绍本作的操作以及系统：

关于移动：

舞空术：当角色停留在地面上的时候按十字键的"上"就可以使角色漂浮在空中。

空中的移动：利用十字键可以控制角色各个方向的飞行。

冲刺：各方向的连续两次输入可以使用冲刺。

超级冲刺：按住R键配合十字键可以使用超级冲刺，用来快速接近对手。但是需要消耗25%的气力。

关于格斗：

弱攻击：B键使用，可以进行连击。攻击力弱，相对的硬直时间也是最短的。

强攻击：A键使用，不可连击。击中后对方会有短时间的无法防御状态，也就是通常FTG中所说的"浮空"，只不过在这里用"浮空"实在是不恰当，明明大家一直都在浮空嘛。

防御：按住A或B键。本作中的防御与一般的格斗游戏中的防御略有不同。这里的防御更恰当的说应该是蓄力反击。按住攻击键进入防御状态后可以随时对对方进行进攻。其实所有的格斗游戏都应该遵循这样的一个三角关系：攻克投、投克防、防克攻。关于投技的使用请见后文。

冲刺攻击：配合冲刺可以使出"冲刺弱攻击"和"冲刺强攻击"两种。与普通的强弱攻击相比它们遵循下面这个相克关系：

强攻击克弱攻击
弱攻击克冲刺强攻击
冲刺强攻击克强攻击
强攻击与冲刺弱攻击相当
弱攻击克冲刺弱攻击
冲刺弱攻击克冲刺强攻击

关于气弹：

蓄气：按住R键进行蓄气，最多可以达到100%。

弱气弹：使用方法为R键+B键，可以进行连击。每使用一个消耗7%的气力。

强气弹：使用方法为R键+A键，不可连击，每使用一个消耗20%的气力。

蓄力强气弹：按住R键+A键一段时间后可以放出蓄力强气弹，攻击力更高，但仍然是消耗20%的气力。



关于必杀：

远距离必杀技：使用方法为R键+B键+A键，需要至少50%的气力才能够使用，依照与对手的位置不同，必杀技的类型也不同。具体请见后文每名角色的详细技能列表。

近距离必杀技：其实就是投技，使用方法是近身时按A键+B键。不同角色投技的方式和攻击判定各有不同。

特殊能力：只有几名特定的角色拥有的技巧，如悟空的界王拳，悟饭的愤怒等等。使用方法是在气力100%的情况下按住R键的同时再按L键。

关于换人：

换人：在组队战中按L键就可以进行角色的更换，因为更换顺序是和组队时角色的顺序一致的，所以在组队时就要考虑好队员的出场顺序。

移动换人：如果配合十字键进行换人，就可以使被换角色突然出现在对手的身旁，起到突袭的效果，但是需要消耗25%的气力。

关于Z连击：



防御崩溃：在对方防御的状态下对对手连续进行攻击，游戏画面正上方的防御槽中的游标就会向对方的方向移动，当变成绿色后对方就会变成气绝状态，也就我们通常所说的防御崩溃。

Z连击：在对方进入气绝状态后，游标会慢慢向中间移动，这段时间对方是处于无法防御的状态，抓住机会对对方进行连续攻击，这就是Z连击。连击的数目会通过画面显示出来。

终结Z连击：在游标回复到接近中间的位置时，使用强攻击，可以在最后一击将对手吹飞。伤害力极大。

雪人：收到！美版游戏中的确有不少佳作，放心，我们一定不会轻易放过，敬请期待！
轻轻的你走了，不带走一片云彩，只带走了我所有的《掌机迷》，我在窗口独自远望，幻想着下期《掌机迷》何时来。

关于人物等级和组队：



本作的组队系统类似于CVS2中的组队系统，一共有4个战斗单位，每名角色都有LV1到LV3三种不同的角色可选，随着LV的提高，攻击力防御力也会相应的提高，而占用的战斗单位也会比较多。LV1时占用的是1个战斗单位，而LV3则变成了3个。也就是说无论如何都只能使用一名LV3的角色，而且还意味着只能再选择一名LV1的角色。

同样是LV3的悟空使用必杀攻击打中LV1和LV3级贝吉塔时伤害值的比较。



人物必杀技特殊能力列表

在这之前还要说说关于本作必杀技的设定，虽然网上有不少关于本作的介绍，但是大多都在这个环节上出现了错误或者是误导。其实所有必杀技所消耗的气力都是50%，并不存在消耗100%气力的必杀技。但是有一部分必杀的确是需要在100%的气力下才能够使用，但是这不是说要消耗100%的气力。一般情况在对方正上方或是有特写的必杀技都需要100%的气力准备。而这里所说的方位，除了"正上"和"正下"以外都可以划分到"横向"里。下面不再做出说明。（注：下文中标有"★"的必杀技表示需要100%气力准备，字体颜色为蓝色的表示100%和50%下均可使用的必杀技）

孙悟空



必杀技：

上：LV1 元气弹★ LV2：冲击弹 LV3 瞬间移动冲击波★

横：LV1 神龟冲击波★ LV2神龟冲击波★ LV3神龟冲击波★

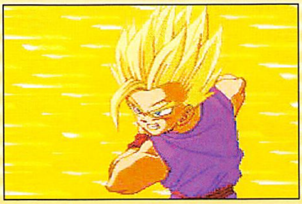
下：LV1 神龟冲击波 LV2神龟冲击波 LV3神龟冲击波

特殊能力：

界王拳：LV1悟空可以使用的能力，使用方法是按住R键再按L键。需要100%的气力准备。但是使用完后并不消耗气力。HP会逐渐的减少，而攻击力防御力会上升。

瞬间移动：LV3悟空可以使用的能力，使用方法是L键+方向键，消耗25%的气力。

孙悟饭



必杀技：

上：LV1 超级冲击波★ LV2超级冲击波★ LV3 神龟冲击波

横：LV1神龟冲击波★ LV2神龟冲击波★ LV3神龟冲击波★

下：LV1 神龟冲击波 LV2 神龟冲击波 LV3 神龟冲击波

特殊能力：

悟饭的愤怒：LV1和LV2下悟饭都可以使用的能力。前提是将悟饭排在队伍的最后一个，当另外两个队友都倒下后悟饭会以愤怒的姿态登场，攻防都有提高。

短笛

必杀技：上：LV1 冲击弹 LV2 冲击弹 LV3 冲击弹

横：LV1 魔贯光杀炮★ LV2 魔贯光杀炮★ LV3 魔贯光杀炮★

下：LV1 跟踪气弹 LV2 跟踪气弹 LV3 跟踪气弹

特殊能力：无

朱贤辰；16；男；200030；上海市徐汇区漕溪北路800号1302室；兴趣：掌机游戏、美术、乒乓球；
雪人：别急，这不就来了，小月，上《PG》！

小林



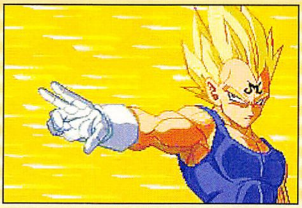
必杀技：

上：LV1 幼年悟饭攻击 LV2天津饭攻击 LV3 元气弹★
横：LV1 跟踪气弹 LV2 跟踪气弹 LV3 跟踪气弹
下：LV1 气圆斩★ LV2 气圆斩★ LV3 气圆斩

特殊能力：

界王拳：LV3才可以使用的能力，与悟空的使用方法一样。另外小林的投技是太阳拳，可以使对方短时间的无法移动和防御，非常好用。

贝吉塔

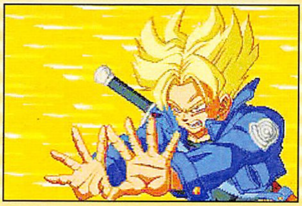


必杀技：

上：LV1 破坏弹 LV2 破坏弹 LV3 破坏弹
横：LV1 冲击波★ LV2 冲击波★ 单手气弹 LV3 单手冲击波★ 冲击波
下：LV1 爆气弹★ LV2爆气弹★ LV3 爆气★

特殊能力：无

特兰克斯

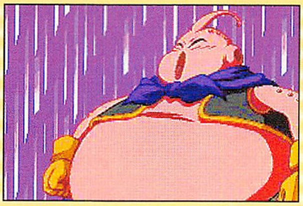


必杀技：

上：LV1 冲击弹 LV2 冲击弹 LV3 冲击弹
横：LV1 冲击弹★ LV2冲击弹★ LV3冲击弹★
下：LV1 冲击波★ LV2 冲击波★ LV3 冲击波★

特殊能力：无

魔人布欧

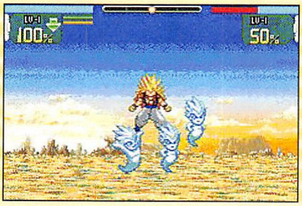


必杀技：

上：LV1 吹息爆破★ LV2 吹息爆破★ LV3 跟踪弹★
横：LV1 冲击波 LV2 冲击波 LV3 冲击波
下：LV1 气力吹飞★ LV2 气力吹飞★ LV3 气力吹飞★

特殊能力：主动缓缓恢复HP

悟天克斯



必杀技：

上：LV1 神风攻击★ LV2 神风攻击★ LV3 神风攻击★
横：LV1 冲击波 LV2 冲击波 LV3 冲击波
下：LV1 炸面圈攻击 LV2 炸面圈攻击 LV3 炸面圈攻击

特殊能力：和原著一样，合体是有时间限制的，三个不同LV的合体时间分别为30、50、70。

暗恋了GBA两年，结果买了索尼Walkman，原因是本地没有GBA，大年初三带着500元到荆州去买GBA，结果BOSS回家过年去了，为什么？天啊……程春；湖北；

网球王子2004 金银版攻略



文 / ChinaGBA攻略组：キルア

GBA	厂商：KONAMI	发售日：2004.3.18
	类型：SPG	价格：4800日元	其他：对应通讯线

这次的「网球王子2004 金/银」中，总登场角色达到54人，必杀技达到200个，新录制了700条语音。在前作超高的素质上又加入了许多新要素。使今作的素质又有一个飞跃。

基本操作

击球

控制键	回球类型	说明
A	普通回球	游戏中会按照角色和球的相对位置高度等自动扣杀
B	挑球	球速较慢
L+A	上旋回球	球速中等，弹起后球速加快
L+B	短球	过网球便会坠地
R+A	切球	球速中等，弹起后球速减慢
R+B	高吊回球	球速较快，弹起后球速减慢，但轨迹较短
L+R+(A/B)	必杀回球	当角色闪烁白光时才能启动，不同角色拥有不同必杀技

其他

控制键	回球类型	说明
SELECT	挑拨	使对方的C能量槽减少
L+SELECT	集气（A槽）	增加自己的A能量槽
R+SELECT	集气（C槽）	增加自己的C能量槽
L+R+START	觉醒	进入觉醒状态





游戏菜单

就这两个菜单需要特殊说明一下。第一个，游戏的设定菜单OPTION MODE。第一项是调节游戏难度的；第二项是调节C能量槽集气速度的；第三项是调节是否会出现飞拍情况；第四项是调节是否显示必杀技的特写画面；右下角的叹号是清空存档用的。

下一个菜单，单独角色菜单。第一个是查看角色能力值的；第二个是查看该角色的成绩；第三个是观看CG特写；第四个是听语音。

昨天，我突然心血来潮，翻开书柜，哈哈，我收集了所有《掌机迷》耶，这怎么只有三本，狂吐血，又被哪个家伙顺手牵牛了，继续吐血。BAY；19；男；312000；浙江省召兴市东方花园13幢301；兴趣：TV GAME、GBA；QQ：79066154；

新要素详解

1、觉醒状态、A能量槽




在今作中，出现了两个能量槽。和以往一样的那个能量槽被称为C能量槽，多出来了一个A能量槽。A槽为Awakening（觉醒）的打头字母，集满气后按下L+R+START角色就会进入觉醒状态；C槽为Concentration（集中）的打头字母，和以往一样，集气达到一定量后按下L+R+(A/B)就会使用必杀技击球，最多可以集满四条能量槽。增加A能量槽的办法是：发球直接得分，飞身救球成功，扣杀成功以及自己蓄力。值得一提的是当角色进入觉醒状态之后，身体会闪光，必杀技在一定时间内无限发动，角色各项能力也会随之上升！觉醒时发动必杀技的画面也会和平常不一样哦~！




本作的另一大卖点则是，再现了许多原作中的场面。龙马觉醒时的那句台词、赤也觉醒时的红眼……

2、双打比赛&作战计划



本作中新增了双打比赛这一项。大家可以和朋友组成拍档进行双打比赛；也可以选一名自己喜欢的角色作为COM和组成拍档进行双打比赛。据此，本作又追加了制定作战计划这一新要素。在双打时，大家可以通过这个系统来对自己的拍档进行作战指示。大家可以在游戏开始时的TACTICS EDIT选项中进行作战计划的制定。制定好作战计划之后，在双打比赛中，自己发球局的时候可以按"↑"来进行作战计划的变更。

作战计划各项如下：

FORMATION	阵形设定
SHOT ANGLE	回球方向设定
GAUGE	气力槽使用方法设定
VOICE	比赛中使用的语音种类设定

3、与「みんなの王子样」通信



在与2003年12月发售的『みんなの王子样』通信时，不用达到正常的角色出现条件某些角色也会出现哦！

全角色出现条件（含隐藏角色）

GLORIOUS GOLD / STYLISH SILVER共通

※注：○为GLORIOUS GOLD版出现条件
◆为STYLISH SILVER出现条件

越前リョーマ

○游戏的默认角色。
◆游戏的默认角色。

手冢国光

○用不二周助&乾贞治完成"公式试合のダブルス"。
◆用越前リョーマ不失分完成"公式试合のシングルス"。
◆用大石秀一郎&大和右大完成"公式试合のダブルス"。

不二周助

○用越前リョーマ&菊丸英二完成"公式试合のダブルス"。
○用观月はじめ完成"公式试合のシングルス"。
◆用河村隆完成"公式试合のシングルス"。
◆用越前リョーマ&手冢完成"公式试合のダブルス"。

大石秀一郎

○用大和右大完成"公式试合のシングルス"。
○用南健太郎&东方雅美完成"公式试合のダブルス"。
◆用福士ミチル完成"公式试合のシングルス"。

菊丸英二

○用赤泽吉朗&金田一郎完成"公式试合のダブルス"。
◆用大石秀一郎&不二周助完成"公式试合のダブルス"。

河村隆

○用亚久津仁完成"公式试合のシングルス"。
○用桃城武&不二周助完成"公式试合のダブルス"。
◆用石田铁完成"公式试合のシングルス"。
◆用桦地崇弘完成"公式试合のシングルス"。
◆用天根ヒカル&黑羽春风完成"公式试合のダブルス"。

乾贞治

○用越前リョーマ&海堂香完成"公式试合のダブルス"。
◆用手冢国光完成"公式试合のシングルス"。
◆用越前リョーマ&海堂完成"公式试合のダブルス"。

桃城武

○用越前リョーマ完成"公式试合のシングルス"。
◆用神尾アキラ不失分完成"公式试合のシングルス"。
◆用迹部景吾&桦地崇弘完成"公式试合のダブルス"。

海堂香

○用桃城武完成"公式试合のシングルス"。
◆用神尾アキラ完成"公式试合のシングルス"。

大和右大

○用手冢国光不失分完成"公式试合のシングルス"。
○用GG版的手冢国光&SS版的大石秀一郎联机完成"公式试合のダブルス"。
○与「みんなの王子様」通信。『校内ランキングテニス球』这个游戏达到150万点以上。
◆用大石秀一郎不失分完成"公式试合のシングルス"。
◆用GG版的手冢国光&SS版的大石秀一郎联机完成"公式试合のダブルス"。
◆与「みんなの王子様」通信。『校内ランキングテニス球』这个游戏分数要达到150万点以上。

GLORIOUS GOLD版

■青春学院中等部

龙崎樱乃：
○用越前リョーマ&桃城武完成"公式试合のダブルス"。

越前南次郎：
○用越前リョーマ&龙崎樱乃完成"公式试合のダブルス"。

■圣ルドルフ

观月はじめ：
○用木更津淳不失分完成"公式试合のシングルス"。
○用GGの乾&SSの不二で公式试合のダブルスをクリア。
○与「みんなの王子様」通信。『ふぃふてぃ～んパネルズ』将这个游戏完美破关。

不二裕太：
○用越前リョーマ&不二周助完成"公式试合のダブルス"。

柳泽慎也：
○用桃城武&海堂香完成"公式试合のダブルス"。

木更津淳：
○用柳泽慎也完成"公式试合のシングルス"。

赤泽吉朗：
○用观月はじめ完成"公式试合のシングルス"。

金田一郎：
○用赤泽吉朗完成"公式试合のシングルス"。

■山吹中

千石清纯：
○用用桃城武&龙崎樱乃完成"公式试合のダブルス"。

亚久津仁：
○用越前リョーマ不失分完成"公式试合のシングルス"。
○用GG版的越前リョーマ&SS版的河村隆联机完成"公式试合のダブルス"。
○与「みんなの王子様」通信。『逃げんの?』将这个游戏达到Lv40（背景会变红）。

室町十次：
○用桃城武&千石清纯完成"公式试合のダブルス"。

南健太郎：
○用室町十次完成"公式试合のシングルス"。

东方雅美：
○用南健太郎完成"公式试合のシングルス"。

坛太一：
○用亚久津仁&越前リョーマ完成"公式试合のダブルス"。

■立海大附属中

真田弦一郎：
○用切原赤也&ジャッカル桑原完成"公式试合のダブルス"。

柳莲二：
○用乾贞治完成"公式试合のシングルス"。

雪人：冰+斗系，种族值680；HP：1；攻：1；防：4；特攻：2；特防：2；速度：670；招式：地球摔+大风雪+挥指功+绝对零度。（据我们口袋FANS分析）15；男；300142；天津市河北区五马路150号；QQ：34555272；雪人：-○-+@_@!

切原赤也：
○用越前リョーマ&手冢完成"公式试合のダブルス"。
丸井ブン太：
○用ジャッカル桑原完成"公式试合のシングルス"。
ジャッカル桑原：
○用切原赤也完成"公式试合のシングルス"。
○用柳莲二&仁王雅治完成"公式试合のダブルス"。
柳生比吕士：
○用大石秀一郎&菊丸英二完成"公式试合のダブルス"。
○用ジャッカル桑原と丸井ブン太完成"公式试合のダブルス"。
仁王雅治：
○用柳生比吕士完成"公式试合のシングルス"。

■绿山中

季乐靖幸：
○用越前リョーマ&越前南次郎完成"公式试合のダブルス"。

STYLISH SILVER版

■不动峰中

橘桔平：
◆用橘杏完成"公式试合のシングルス"。
伊武深司：
◆用越前リョーマ完成"公式试合のシングルス"。
神尾アキラ：
◆用伊武深司完成"公式试合のシングルス"。
石田铁：
◆用橘桔平完成"公式试合のシングルス"。
橘杏：
◆用桃城武&神尾アキラ完成"公式试合のダブルス"。

■冰帝学园中

迹部景吾：
◆用手冢国光不失失分完成"公式试合のシングルス"。
◆用芥川慈郎完成"公式试合のシングルス"。
◆用神尾アキラ&橘杏完成"公式试合のダブルス"。
向日岳人：
◆用菊丸英二&桃城武完成"公式试合のダブルス"。
忍足侑士：
◆用向日岳人完成"公式试合のシングルス"。
◆用SS版的菊丸英二&GG版的桃城武联机完成"公式试合のダブルス"。
芥川慈郎：
◆用不二周助不失分完成"公式试合のシングルス"。
◆用SS版的不二周助&GG版的不二裕太联机完成"公式试合のダブルス"。
桦地崇弘：
◆用迹部景吾完成"公式试合のシングルス"。
穴户亮：
◆用凤长太郎完成"公式试合のシングルス"。
◆用橘桔平不失分完成"公式试合のシングルス"。
凤长太郎：
◆用日吉若完成"公式试合のシングルス"。
◆用SS版的乾贞治&GG的海堂香完成"公式试合のダブルス"。
日吉若：
◆用神太郎完成"公式试合のシングルス"。
泷　之助：
◆用穴户亮完成"公式试合のシングルス"。
神太郎：
◆用迹部景吾不失分完成"公式试合のシングルス"。
◆用迹部景吾&穴户亮完成"公式试合のダブルス"。
◆与「みんなの王子様」通信。『神太郎の监督面谈』的最适应学校为「冰帝」，且合伙人为神太郎。

■六角中

天根ヒカル：
◆用日吉若&泷　之助完成"公式试合のダブルス"。
◆用SS版的桃城武&GG版的河村隆完成"公式试合のダブルス"。
黑羽春风：
◆用天根ヒカル完成"公式试合のシングルス"。
佐伯虎次郎：
◆用菊丸英二&不二周助完成"公式试合のダブルス"。
树希彦：
◆用佐伯虎次郎完成"公式试合のシングルス"。
葵剑太郎：
◆用海堂香完成"公式试合のシングルス"。
木更津亮：
◆用葵剑太郎不失分完成"公式试合のシングルス"。
◆用佐伯虎次郎&树希彦完成"公式试合のダブルス"。
◆用SS版的佐伯虎次郎&GG版的木更津淳联机完成"公式试合のダブルス"。
◆与「みんなの王子様」通信。『冰帝100人斩り』将这个游戏达到150人。

我从未进过聊天室，所以雪人你能不能告诉我怎样才能进入雪人聊天室？戴梦（韦华）；17；男；213001；江苏省常州市清凉路165号（康）；兴趣：掌机、电脑、音乐；
雪人：写信寄至北京安外邮局75信箱　雪人收即可，邮编100011。

■银华中

福士ミチル：

◆用越前リョーマ&乾贞治完成"公式试合のダブルス"。

◆用SS版的越前リョーマ&GG版的龙崎樱乃联机完成"公式试合のダブルス"。

◆与「みんなの王子様」通信。『银华魂』将这个游戏得分数达到15000以上。

全人物达成



←金版全人物

↓金版全人物

加油吧！

你也做得到！

重点角色研究

■ 越前リョーマ

能力值	
回球速度	3
回球重量	2
握力	1
移动速度	4
敏捷性	5
回球旋转	3
挑发力	5
赞赏力	3
集中力	4
恢复力	2
觉醒时间	4
动态视力	4

曾经是美国少年男子网球大赛的冠军，父亲曾经是被称为"武士"的世界冠军，回到日本后转入青学。继承青学部长手冢意志的人，青学的支柱。控球力、速度都不错，握力严重不足（因为是1年级的嘛~），很容易飞拍子（关掉飞拍选项另当别论）。适合后场进攻，不适合经常前场进攻和上网截击，因为身高不够，容易被人高吊得分。因为移动速度和敏捷度较高，看好时机即可上网截击得分。C能量槽集气速度快，觉醒时间也可以，多用必杀来得分吧！

必杀技

【外旋发球】

条件：自己发球的时候。

操作：L+R+A（右手）、L+R+B（左手）

消耗：C气槽消耗3

特点：球落地后会向反方向90度飞去。右手的向右飞，左手的向左飞。

评价：比较实用的必杀技，算好了角度，对NPC一般都能得分，对付这种发球的话，只需要看清楚是左手的发球还是右手的发球，然后站好位置，就能打回去。

【超级短截击回球】

条件：对手发球的时候。双打时自己为后卫。

操作：L+R+A（普通回球）、L+R+B（高吊回球）

消耗：C气槽消耗2

特点：自动追球进行回击。

评价：此技单打时比较容易得分，双打时最好用普通回球，高吊的话会被对方后卫扣杀的。

【抽击球A】

条件：角色在中线后，除发球、高吊以外。

操作：L+R+A

消耗：C气槽消耗4

特点：自动追球回击，对手接球的话会飞拍子。不接的话球会出界。如果发动时按住"↓"，则会变成短球。

评价：原作中第一次被用来对付亚久津的必杀技。在游戏中不怎么实用，一般智商高一点的对手都不回去接，短球还是比较实用的。

【抽击球B】

条件：角色在中线后，除发球、高吊以外。

操作：L+R+B

消耗：C气槽消耗4

特点：自动追球回击，球速为通常两倍的高吊球，落点在边线上。

评价：游戏中好像打不出来原作中那么完美的B型。比较实用的必杀技，尤其在单打中比较容易得分；双打中则要掌握好角度，向两人的中间打的话，得分的几率较高。由于此技弧线不是很高，有时容易被扣杀。

【外旋扣杀】

条件：角色在前场内（球从头顶飞过时不行），对高吊球。

操作：L+R+A（向右旋转）、L+R+B（向左旋转）

曾经在KFC边吃鸡边打机的时候突发奇想，如果这时我有GBA电影卡，GBA摄像头该有多爽。打累的时候可以看动画，看见漂亮的MM可以偷拍（不要把我认为是偷窥狂）。廖伟；21；男；541001；兴趣：打机、睡觉；E-MAIL：ninjiejie@163.com；

消耗：C气槽消耗3
特点：球落地后，会向外旋转弹起的扣杀。
评价：比较容易得分的必杀技，算好角度一定得分。不过用的机会不多。

【曲线回球】
条件：角色在后场内，除发球、高吊以外。
操作：L+R+A
消耗：C气槽消耗4
特点：角度很刁钻的曲线回球。
评价：海堂的蝮蛇球的原型，对手上网截击的话容易被回球。对付这种球只要身高高一点的选手上网截击就行。

【零式削球】
条件：角色在后场内，除发球、高吊以外。
操作：L+R+B
消耗：C气槽消耗4
特点：球落地后不会弹起，并向反方向旋转。
评价：部长手冢国光的绝技，越前在近距离观看部长的比赛后学会了。很恐怖的必杀，只要球过网落地，就得分了。对付这种球要以最快速度上网截击。

■手冢国光

能力值	
回球速度	4
回球重量	4
握力	1
移动速度	5
敏捷性	4
回球旋转	5
挑发力	4
赞赏力	4
集中力	4
恢复力	4
觉醒时间	2
动态视力	4

大名鼎鼎的青学现任部长。能力强的一塌糊涂，人也帅的一塌糊涂。平时少言寡语，已开始对越前リョーマ很注意，最后选越前リョーマ做继承自己意志的人。就能力来看，除了握力没什么缺陷。看过原作的都知道，在争夺都大赛冠军时，手冢的肩膀被迹部弄伤，才会握力不足吧。还有就是必杀技发动限制太多，消耗能量过大，觉醒时间短，必杀不能够经常发动。不过这也是为了游戏的平衡性考虑吧。

必杀技

【高速发球】
条件：自己发球的时候，对手的移动速度+敏捷性在7以上。
操作：L+R+A、L+R+B
消耗：C气槽消耗4
特点：球速为平常2倍的高速发球。
评价：实用的必杀技，不仅速度快，而且容易使握力不足的对手飞拍子。缺点为消耗过多，有发动限制。对付这种球就纯是看自己的反映速度了， 在手冢发球之后马上按下A键，可能会打回去。但是……由于力量不足打回去的是高吊球，接下来的则是手冢的大力扣杀……

【零式削球】
条件：角色在中线前，对手的移动速度+敏捷性在7以上。
操作：L+R+B
消耗：C气槽消耗4
特点：球落地后不会弹起，并向反方向旋转。
评价：手冢国光的绝技，后来被越前学会了。只不过是手冢的这招发动位置不一样，而且加上了限制。

【高速回球】
条件：角色在中线后，对手的移动速度+敏捷性在7以上。对手在中线后打出的球。
操作：L+R+A、L+R+B
消耗：C气槽消耗1
特点：向对方底线的高速回球，可以改变方向。
评价：容易得分的必杀技，消耗气力很少，只不过发动条件过于苛刻，用出的机会不多。

【手冢领域】
条件：角色在中线前，非回球时必杀。对手回球的重力+握力在7以上
操作：L+R+SELECT
消耗：C气槽消耗2
特点：发动后会吸引对手的回球（必杀除外），发动中不会消耗C槽能量。
评价：很变态的必杀，发动了之后就可以虐待对手了。左面一个，右面一个，接下来是扣杀！



游戏王 双六



GBA	厂商：KONAMI		发售日：2004.3.18
	类型：SLG	价格：4980日元	其他：通讯线

今作「游戏王 双六のスゴロク」是融合了「游戏王デュエルモンスターズ」与「スゴロク」的作品，不同于以往的游戏王作品，融合了许多新要素，搭载许多丰富的模式。给我们带来新的感觉。

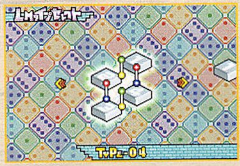


系统详解



今作的系统是类似于"大富翁"的回合制系统。玩家需要利用卡片投掷骰子前进，遭遇怪物时再用卡片战胜怪物，就会成为该土地的拥有者。地图的不同，胜利条件也会有所变化。本作战斗的胜利包含了卡片的战略和玩家的运气双重因素。本作支持4人连线对战，如果玩家不足则可以选择NPC加入，展开激烈的战斗！

游戏流程



首先是要选择一名角色来进行游戏，需要注意的是在本作中，每个角色身上都有一个名为「超级力量」的装备，而每个角色「超级力量」的效果都不同。

接下来就是选择地图了，地图是可以通过一个LM系统进行组合的。大家可以把任意几个小地图组合在一起来进行游戏。当然也可以在单独的一个小地图上进行游戏。



然后要选择的地图特效。这些特殊地点分布在地图的各个角落，当大家走到特殊地点时就会触发地图特效了。

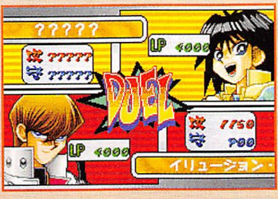


紧接着是要设定过关条件，破关要求就是星星数达到破关要求。就是果想玩短时间游戏的话就选择少一点星星数，如果想玩长时间游戏的话就设定多一点的星星数吧。星星数为1-250。

终于开始游戏了。在随机抽取的卡片中选几张放入骰子，最多能放6张卡，每张卡片上都有不同的星星数，第一张被放置

美国9.11，马里德3.11，这第11期威力也不小！上月2.20，这月3.15，刊物出期老不定！
黄琦；23；男；200070；上海市闸北区西藏北路1103弄5号405室；兴趣：电玩、足球、日语；







的卡片为"S"面，其余的5张为"C"是普通面，投出星星的数量就是移动的格数。S面投出的几率较大，所以请大家慎重选择卡片。投掷骰子时，连续按A键为加速骰子旋转；按B键为直接投出骰子。祭品为已经召唤到战场中的怪物，使用1-4星的卡片不需要祭品，5-6的卡片需要一个祭品，7星或以上的需要两个祭品。

移动到特殊地点则会触发特效。如果移动到其他地方则会触发战斗。用投掷出的卡片来战斗，如果胜利的话卡片上的怪物将会成功召唤到战场中，玩家也会获得该土地的所有权。

如果两个游戏角色相遇，则会互相拿出卡片来战斗。

当有角色达到破关需要的星星数时，则会判定为该角色的胜利。星星数下面的LP是分数，当角色的LP降到0时，会判定该角色失败出局，如果其他3位角色都出局了，玩家胜利。出局的角色的怪物会变成野牛怪。

「超级力量」系统&各角色超级力量解说

在本回合到自己行动时候，如果画面中出现"Super Power"字样的话，则说明角色可以发动超级力量了。发动超级力量的机会是随机的。





■**武藤游戏**：使除了自己以外的怪物变为己方的怪物。
■**城之内克也**：投掷骰子后可以重新投掷。
■**海马　人**：除去除自己之外的玩家手上攻击力大于1500的卡片。
■**孔雀舞**：可以看到所有玩家手上的怪物卡片。
■**海马モクバ**：夺取除自己以外所有玩家的一张卡片为己有。
■**暗游戏**：投掷出S面的几率上升。
■**暗摸良**：吸取除自己之外的所有玩家1/8的LP。
■**カイバーマン**：除了自己之外的所有玩家停止一回合。
■**ブッラク・マジシャン・ガール**：战斗的时候，师傅会来援助。
■**武藤双六**：自己第一位投掷的话，破关条件降低；第二位以后投掷的话，破关条件上升。
■**ベカサス・J・クロフォード**：战斗时，将自己受到的伤害转移给对方。
■**レッベカ**：将所有玩家的所处位置随机转移。

游戏秘籍

各隐藏角色选用方法

在游戏的开始画面上按顺序输入下面的指令，成功之后会有特殊提示音。



■暗游戏：R、←、B、→、↑+R、→、↓、A
■暗摸良：L、↓、→、←+B、R、↓、↓、A
■カイバーマン：↓、B、←、→、→、R、↑+R、A
■武藤双六：L、→+B、→、B、R、←、↓、A

文/杨宏路



人如果不愿意作出牺牲的话，就什么也得不到，如果有想要得到的东西，就必须付出同等价值之物作为交换，这就是炼金术等价交换的法则，也是这个世界的真理。

钢之炼金术师
迷走的轮舞曲

GBA	厂商：BANDAI		发售日：2004.3.26
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

文/ 转生之炎



大陆历1910年2月，リゼンプール村，11岁的哥哥爱德华·艾尔利克（エドワード·エルリック）和10岁的弟弟阿尔冯斯·艾尔利克（アルフォンス·エルリック）为了让自己的父母复活而使用了禁忌的肉体交换术，但炼金术失败，弟弟失去了身体，而哥哥也失去了左腿。哥哥以右臂为代价将弟弟的灵魂固定在自己的盔甲上。



4年后，哥哥15岁，弟弟14岁，兄弟两来到边境的小镇，在酒吧前遇到少女罗丝（ロゼ），当众表演炼金术后少女离去，向旁边酒吧老板打听得知关于"奇迹之叶"和能够制造奇迹的大主教的事，直觉有蹊跷的兄弟二人按老板指点来到广场（右上角的罐子内有回复药），正好目睹了主教无视炼金法则让死去的小鸟复活的事。前往教会，在门口收养了一只弃猫，在教堂里质问主教违背炼金法则的法术是否是因为使用了"贤者之石"（漫画原作中设定能够使死人复活的戒指），一场战斗不可避免。第一场战斗只是战术讲解，胜利后主教逃走。

基本操作

A–对话、调查、确认
B–跑步、取消
L/SELECT–菜单
R–和弟弟对话
START–存盘

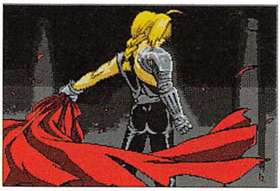


战斗菜单
こうげき：攻击
れんせい：技能，2人分别是练成和攻击技能。
てちょう：手帐，可查看已练成的攻击方式。
アイテム：道具，使用拥有的道具。

地图菜单（在移动时按R进入）
练成：使用练成来通过地图上的关卡。
アイテム：道具，使用拥有的道具。
ステ–タス：查看角色的状态，编成队伍。
セ–ブ：存档







玩了14年的游戏最大的感悟：与自己心爱的GF连机共渡难关才是人生一大快事，所以GBA与《PG》将是我无悔的选择！
杨桦；19；男；400053；重庆九龙坡区电力5村50号电高0362班；兴趣：GBA；

Check point：炼金术规则

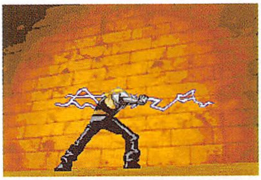
合成数据：原料下方的3个数值从左到右依次代表着原料的质量、等级、价值。比如2Ⅰ6，2为质量，Ⅰ为等级，6为价值。等级分Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ、Ⅴ，当合成物等级Ⅴ就不能再合成，而数字就只有1、2、3、4、5、6、7，合成后的元素质量和价值必须是大于0小于7，此外还要分属性，属性一共分：金属、石、自然、暗黑。

合成规则：合成最少两个合成物或以上，合成的方法有"相加法"和"相减法"。绝大部分都是使用"相加法"，只有当第二合成物是暗黑属性（紫色物质），是使用相减法。先选A合成物、其次为B、之后C、D、E，比如3Ⅰ2＋1Ⅰ2＝4Ⅱ4。

1、属性：同属性元素合成属性不变，而使用两种不同属性合成，大部分合出来属性以A为本。如A为金属，B为自然，那么合成出的东西一般为金属物质。

2、范围：使用"相加法"合成，合成后物质左右两边质量和价值均不可超过7，使用"相减法"合成，左右两面数字相减不能出现0或负数，两面数字都要比B合成物大。需要注意的是，利用"相减法"合成的物品，等级依然是相累加的。

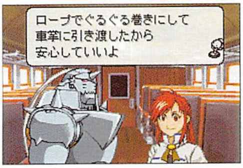
使用法则：在战斗中可以直接选择原料后使用该原料附带的技能，也可以选择2种以上的材料合成更高级材料后使用其新出现的技能。并且使用过的技能在手帐里可查看，还计算收集率。另外合成规则在游戏中还有一个特殊用处，就是游戏中有许多特殊的场景都要靠玩加减法合成特定材料，然后使用通过。注意在手头没有合适的材料时和选择すてる这个选项丢弃材料来补进新的。



追赶主教，上楼后却发现门已经被锁住，不过爱德华很快用素材另外做了一个门出来。进去之后发生战斗，胜利后往下追，最后遇到主教，打败他后发现原来他手指上戴的并不是贤者之石，告别了伤心的女孩罗丝，爱德华和弟弟又踏上了新的旅程。



在火车上遇到劫匪，一直赶到车尾，发现没有梯子可以爬上，于是只好自做（其实整个游戏的合成就是考验玩家做加减法的数学功夫），做出任意4－4的金属，在菜单状态选择使用（つがう）就行了。爬上车顶后赶往车头打败绑匪救出女孩子，才发现绑匪不过是用高级炼金术制作出的人偶，和女孩交谈才发现原来她也是一名治愈术的炼金术师，并继承了在战乱中死去的哥哥的遗志。正在交谈时一只怪物跳窗而入，于是女孩也加入战团，她的能力是治愈术。

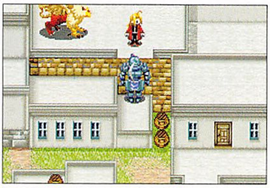


来到城镇，发现这里也有怪物存在，于是大家决定帮助这里的居民消灭掉怪物。注意在屋顶有缺口的地方，贴墙按R键可以让爱德华跳上屋顶，消灭全部怪物后城镇终于恢复了安定，于是一行人又开始继续旅行。

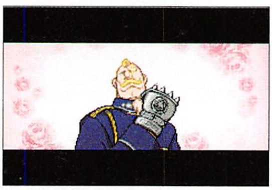
Check point：关于黄金猫

在城镇一定要多多收集黄色的小猫，因为弟弟有一项特技是根据猫的数量发动特殊攻击，猫的数量越多的话，攻击力也就越强。多数的猫在城市地面上就可以看到，但少数的猫必须通过特殊任务拿到，后面研究篇将会一一介绍。当猫收集满30只后，弟弟的特殊攻击将达到1000以上呢。

前几天一同学上课打GBA被没收，我心如肉绞，如刀刺。为什么呢，机子又不是我的，但他的“玛莉欧/奥A3”卡带是我的。呜，我还没通关啊。柏津；15；男；239500；安徽省全椒县全椒中学教师宿舍；兴趣：动画、漫画、模型；



好不容易终于熬到了火车停靠，爱德华一行来到新的城市，在这里遇到了爱德华兄弟的老熟人中佐，一番寒暄后还是赶快参加炼金术师的考试吧。地点在城市的最北方，虽然没有准备论文，但对方还是给了女孩可莉（コニー）一个特别的考试机会--和豪腕炼金术师较量，



结果势单力薄的可莉输得稀里哗啦，回到旅馆自然是十分沮丧了。这时中佐突然前来告知大总统有事相邀，赶去司令部2楼，原来是城市周围不断发生暴力事件让总统十分头疼，打算请爱德华帮忙解决，不过爱德华也趁机提出让可莉加入队伍，并让她再次获得考试机会的附带要求，出来后在左边的柜台处即可领到100万的研究费！（好大一笔数目啊，看得人眼睛都绿了……－ －b）

先到中央区左边的房屋内和女主人交谈，得知中佐可能在图书馆，再去图书馆，果然



撞见中佐。根据他所说的来到测试场中庭，没想到那个大块头的中佐居然要一行人做他的对手，赢了她可莉才能取得再次参加考试的资格。胜利后中佐加入队伍。一行人从火车站离开（在菜单中选这个选项可以更换队员）。

去往目的地的火车上又遇到劫匪，不知道是不是还是炼金术的产物，一直追上车顶将其打败并绳之以法，进入下一个城市依斯特依（イーストシティ），赶紧到北边的司令部去报告事情的解决情况，在司令部左侧的一个房间交代了任务的完成情况时见到大佐，不过他拒绝帮忙，一边说自己还有预定的视察任务，一边大摇大摆离开了。在城市东部终于再次找到正在工作的大佐，他的一再拒绝终于激怒了爱德华发出挑战，大佐称如果战胜他的话他就愿意帮忙。

好不容易战胜了大佐，这家伙终于答应推荐一名目前正在刑物所的"雷霆之炼金术师"协助爱德华一行人。正说着，大佐突然使用炼金术烧毁了旁边的车辆，并在人员赶来时突然诬陷爱德华一行人所为，并将其抓入了监狱。为了逃出监狱，必须炼造4-6的金属，出来后在左数第4个门里找到那个大佐所说的"雷霆的炼金术师"，不过这家伙一样难缠，他要求爱德华兄弟二人战胜他后才答应帮忙。摆平他后大佐再次现身，一番讨价还价后，一行人终于从



司令部正门离开，却突然遇到一只怪兽。"雷霆的炼金术师"和爱德华兄弟二人联手出击，终于打败了敌人。

到城市南方的火车站乘车离开依斯特依，去地图左下方的另一个城镇雷特因特（レドソド）。进入城市后到右上方的银行，从老板口中得知这里最近经常被魔物骚扰，进入银行内部，找保险库前的人员交谈，进一步了解情况后，从保险库里的大洞进入下水道，这里要先在靠墙的位置上让弟弟把爱德华托上去，然后再回到这个问题，锻造出6-3的自然属性物就可以造出桥来。沿道路来到左下方终于看到敌人，战斗胜利后任务完成。

离开雷特因特后下一个任务是要到地图最右边的村庄索利索（ソリソ），一进村就被村民们误当做两个曾经在这里捣乱的坏蛋，好在大佐在这里澄清了事实，看来是有人冒充爱德华兄弟到这里兴风作浪，到左边的的房间内向老人打听详细情况后得知这些家伙在山上出没，然后从房子的左边上山，注意边上的罐子里有恢复药。



刚进山就发现一个可疑人影，立即向右边追赶过去，结果还是追丢了，于是只好迂回左边再找路，来到一处悬崖前，锻造出5-4的石材造桥，终于在对面遇到了那两个冒牌家伙，于是又一通大战，战斗后发现他们只是被人用炼金术制造的

套用一句歌词“你俩选择了我（送我个GBASP），我选择了你（众小编辛辛苦苦编写的掌机迷），这是我们的选择。王琛；18；男；200120；上海市浦东新区梅园新村57号404室；兴趣：打机、聊天；

人偶，而这时制造者终于出现，原来他才是这一系列事件的始作俑者，一场连续作战开始了，不过这次敌人的HP并不高，战胜他后任务完结。

随后来到新的地点，地图中央位置的府邸。刚进门就遇到炼金术制造的怪兽，看来正门行不通了，只要向旁门想办法，炼造2-4的金属制成钥匙，进入房间后却让敌人扔下一只怪兽给跑掉了，不管三七二十一，先解决了它再说。

继续追赶，来到地图最下方的地点，进入后先到左上方的房间内发生剧情，完结后村子右边出现遗迹。（在墓地右边的地方有兄弟二人回忆过去的剧情，回到房间2楼找女孩可以花钱改造身体，以后还将涉及到幻之素材的合成，具体参看文后的研究篇）

进入遗迹，在迷宫里转了一大圈后终于在最深处找到了那个曾经吃掉主教的家伙，一场激战后敌人还是逃走了，一路追赶下去，再次发现府邸中逃掉的那个敌人，继续追，却突然发现他倒在地上，正在众人诧异之时那个曾经在下水道被打败的家伙又冒了出来，取胜后一个戴着假面的人出现，





由于实力不济大家只好收兵。现在到城市的西边，原本封闭的下水道这时打开了，进入后"雷霆的炼金术师"在这里和一只怪兽单打独斗，胜利后继续前进，来到一处大铁门前，使用左上方的开关开门进入下一个房间，按动左边和右边的机关后打开铁门，进入中间平台，解决掉盘踞在那里的怪兽后"雷霆之炼金术师"却不小心被打落到水中，然后又被水冲走……

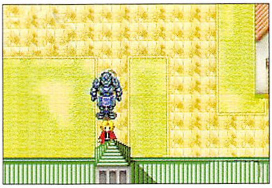
继续前进到下一个房间，这里有2个BOSS级别的怪物正等着爱德华兄弟呢，不怕，打吧，战斗胜利后继续赶往下一个房间，这里见到一个神秘男子，战斗胜利后继续向前，终于找到了刚刚被水冲走的"雷霆之炼金术师"。



离开下水道，发现整个司令部被怪兽占领，正面的敌人是根本打不完的，必须从右边绕到司令部后面从后门进入。正当大家回到房间正要松口气时，一只狮鹫兽又不失时机地闯了进来，消灭它后赶去后面的中庭练兵场，干掉那里的家伙后，世界终于清静了。

下面要去南面的旅馆，这里有一段剧情。

完结之后再次登上火车，到城镇最右边的古堡，消灭进门就出现的敌人后，一路利用机关开门前进，再次遇到第一次在火车上遇见的那家伙，战胜他后上楼，在2楼的一处深渊前炼制7-6的石材铺出道路。过

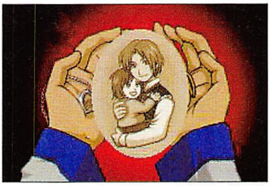


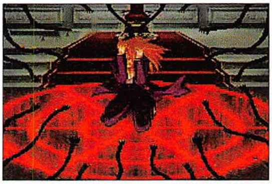




了桥又遇到那个下水道里出现的敌人（怎么就这两个家伙反复跳呀！），简直是找打，战胜他后先从右边上楼打开机关，再走左边，在3楼打败那个山上的小女孩，结果却在4楼遭遇敌人的陷阱，为了爬出陷阱，必须先炼制出6-4的自然属性物质。

好了，现在终于在第5层楼见到了最终BOSS，先干掉他炼制出的怪兽，然后与他交手，"雷霆之炼金术师"在这里终于





PSP有什么不好，大多数人不也梦想过能在自己的掌机屏幕上显示出华丽的3D游戏场景吗？那些因嫉妒PSP的机能而说三道四的是不对的。邢志超；20；男；150080；黑龙江省哈尔滨市动力区和兴路东北林业大学1256信箱；兴趣：游戏、动漫、音乐、科幻；



牺牲了（这家伙好像一直都不走运，哎！），不过事情还没完，通常最终BOSS后面还有个"真正的最终BOSS"的，而令人意想不到的是，这家伙竟然是可莉的哥哥！最终的敌人有2种形态，依次解决，难度不大。

整个事件完结后再回到司令部，到这里才发现事件并未完结，下面的故事，是要帮助可莉取得"国家之炼金术师"的资格。

详细研究篇

一、通关后剧情：

A：阿尔冯斯被毁事件：通关后，先去司令部的中庭训练场参加比赛，之后再回旅馆，这里会发生剧情，弟弟居然被人毁掉了？，爱德华无奈之下只好去各地搜集弟弟的碎片，在司令部中庭左上角和西区铁丝网下角找到2块铠甲后敌人忽然出现，打败敌人后继续寻找其余的碎片，在图书馆正下方和东区医院楼顶右侧分别找到其余的2片，回到中央区的时候发现弟弟的头部正在那个独眼龙手里，打败他抢到手后弟弟阿尔冯斯终于修好了。

B：摘花事件：去中央司令部2楼又有新的人物，到1楼了解情况后回2楼接下任务，把东西送到东方军司令部再回司令部交差，这时大佐竟然要爱德华去古堡最上层摘花。再去古堡，回到上次陷落大家的大坑那里，炼制6-6的石材做成石桥过去，到顶部花坛摘一束花下来，之后回去复命，原来大佐是要把花放到自己母亲的墓前，触景伤情两兄弟决定也回家去看看母亲的墓。

C：走失孩子事件：去中央区左侧的房间，发现里面的孩子不见了，对话后去司令部1楼找最右边房间找中佐，再回到那个房间，出门的时候看到3个孩子于是上前询问，突然一个流氓跑了过来，打败他之后到这里找到小孩。

D：下水道事件：到东方司令部，得知中佐又有事要爱德华帮忙（这家伙事真多！），去城西的下水道，走到尽头，又看见了那个独眼龙，打败他之后任务结束。

E：黄金猫事件1：回到最左边的城市，进入图书馆下面的红色房顶的房子，发现里面有3只小猫，于是爱猫人士的弟弟当然准备收养这些小猫了，不过管理员要求哥哥爱德华回答问题，答对了才能把猫带走，其实答案的提示就在提问人开始的那段说辞中，依次回答"等价交换"、"炼造黄金"、"科学技术"，回答完后去下面的房间就可以带走小猫了。

F：黄金猫事件2：在东方司令部左边第2间房间找右边的黄头发男子，对话后他离去，跟着他走到广场却发现大佐也在监视，一场误会之后发现原来他和那个女人讨论的是养猫的问题，阿尔冯斯又如愿以偿地收集到小猫。

G：2次通关：回到大佐的房间找他对话，然后去西区的下水道，没想到一进去就搞了一身水，走到尽头又看到那个独眼龙家伙（为什么老是有人一次次地找打呢），再打败他一次后回到司令部复命。再次进房间，却看到大佐正蹲在墙角，脸更是搞得和花猫似的，对话后来到遗迹消灭掉里面怪兽后回到司令部。剧情到这里，就拿到了所有的"证"（与改造幻之铠甲有关）。完了再回大佐的房间，一行人决定再去古堡一探究竟。结果在古堡的顶端看见的竟然是一个影子一样的爱德华，战斗胜利后终于看到了第2次通关的剧情和字幕。

2次通关后，游戏才入真正的自由模式，不过阿尔方斯找猫的历程还没有完结……

二、30只黄金猫：

30只黄金猫绝大部分地图上可以直接看到，具体位置上，初始城市，在主教所在的教堂门口有一只，火车到达的第一个城市中间的草地花园里有一只，可莉参加测试的测试场地右上





疯狂飙泪中，呜……，《机战编年史》终于出现了，圆了我多年的心愿，在这里献上对小编们的感谢。
乐鸣；20；男；150001；黑龙江哈尔滨市工大附中高三3班；兴趣：电脑、掌机、吉它、篮球；





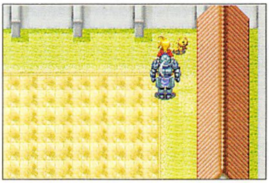
角有一只，测试场出来，右边的草地上有一只。司令部附近的黄色地带有一只，中央区东侧喷水池的右上角有一只。イーストシティ：司令部中庭的右上角有一只，牢房里有一只。

另外，还有一些猫无法直接看到，其中，西区的房子后面有一只，要靠听叫声找到，还有少量在城市的垃圾桶后面和电话亭中。

除外，还有一些猫必须通过特殊任务拿到，其中，3只在图书馆回答问题拿到，一只通过跟踪任务拿到（见"通关剧情"中的黄金猫事件1、2）。

最后还有一只猫，必须2次通关以后，再去最终BOSS战的古堡顶层拿到。





三、关于挣钱：

最大的一笔钱是在一开始的司令部2楼左侧可以领到的研究费，每个阶段是100万，每完成一个任务或发展一段剧情后都可以回来继续领（好高的工钱！），而另一个挣钱的途径就是做任务。

1、被大佐烧坏，而把爱德华一行人送进监狱的自行车，再回到那里也有剧情，帮忙修复自行车，炼出7-7的油给那里的人，报酬是65000钱。

2、ソリン的山道上炼出6-2的丸太给路边的那个人，得到50000钱。

3、最开始村子的喷泉前，给那位老人一份纯净水得到500000钱。



四、幻之素材：

现在文中提到的城市让女孩给你改造一次机械铠甲，然后再跟她对话，她就会告诉爱德华有关幻之素材的情报，按照她给出的情报去相应的地方就可以找到。每找到一个之后需要再回去跟女孩对话，她才会告诉下一个素材的情报。

注意：必须跟女孩对话后才能去相应地方找到素材，否则即使到了拿素材的地方，素材也不会出现。另外就是有素材需要通关一次后才能拿到，所以最好通关后再去拿素材。

收集完5个幻之素材之后就可以找那个女孩，花50万再次改造机械铠，改造完毕之后就可以得到10个证之一的"幻之机械铠入手之证"。

5个幻之素材的位置：

1、最开始村子的教堂（如图"幻之素材1"）

2、ヴィヴァス（如图"幻之素材2"）

3、レドソド的下水道（如图"幻之素材3"）

4、ソリン的山道上（如图"幻之素材4"）

5、クルス遗迹（如图"幻之素材5"）











我买《掌机迷》已11个月了，始终没有在边角栏中看到我的名字，甚至没有看到一个温州同胞的名字和话，下期再没有的话，我们将发动第一波全温州同胞的反《掌机迷》斗争。呵呵。施志文；18；男；325000；浙江省温州市信河街披坊巷6号；

五、全练成手帐：

当完成100%练成手帐后，手帐中的拼图就会完全呈现出来。



第一大类：金属

A：チタン

1 黄昏之壁：炼成脚型之壁对敌人进行攻击
2 旋律之壁：炼成脚型之壁对敌人进行攻击
3 虚空之壁：炼成复数石壁，对敌全体进行攻击
4 忘却之壁：炼成复数石壁，对敌全体进行攻击
5 镇魂之壁：炼成脚型之壁对敌人进行攻击

B：钢

6 エド式大炮：炼成钢铁大炮进行攻击
7 エド式巨大炮：炼成钢铁大炮进行攻击
8 エド式超巨大炮：炼成钢铁大炮进行攻击
9 エド式超绝巨大炮：炼成钢铁大炮进行攻击
10 エルリックカノン：炼成钢铁大炮进行攻击

C：クロム

11 铁拳制裁：以铁巨人之拳降落攻击敌人
12 铁拳大制裁：以铁巨人之拳降落攻击敌人
13 铁脚制裁：以铁巨人之脚降落攻击敌人
14 铁脚大制裁：以铁巨人之脚降落攻击敌人る
15 铁巨人超制裁：使敌人沐浴在铁巨人的攻击之下

D：铜

16 斩裂剑：炼成巨大的剑将敌人斩断
17 击斩裂剑：炼成巨大的剑将敌人斩断
18 轰击斩裂剑：炼成巨大的剑将敌人斩断
19 轰断击斩裂剑：炼成巨大的剑将敌人斩断
20轰断冲击斩裂剑：炼成巨大的剑将敌人斩断

E：银

21 疾风剑：以右手的机械铠炼成剑进行攻击
22 瞬击剑：以右手的机械铠炼成剑进行攻击
23 罗断剑：以右手的机械铠炼成剑进行攻击
24 斩封剑：以右手的机械铠炼成剑进行攻击
25 我威狼剑：以右手的机械铠炼成剑进行攻击

F：铅

26 斩击升：以碎裂的地面贯穿敌人
27 斩击刚升：以碎裂的地面贯穿敌人
28 斩击连升：以碎裂的地面贯穿敌人
29 斩击连升破：以碎裂的地面贯穿敌人
30 斩击升乱舞：以碎裂的地面贯穿敌人

G：青铜

31 アクセルアタック：炼成马的塑像，以身体撞击敌人
32 アクセルエイジ：炼成马的塑像，以身体撞击敌人
33 ソニックアクセル：炼成马的塑像，以身体撞击敌人
34 サイアクセル：炼成马的塑像，以身体撞击敌人
35 チャージアクセル：炼成马的塑像，以身体撞击敌人

H：铁

36 流星枪：炼成枪进行攻击
37 流星死线枪：炼成枪进行攻击
38 激裂升枪破：炼成枪进行攻击
39 真空裂斩枪：炼成枪进行攻击
40 双龙斩：炼成枪进行攻击

I：金

41 ゴールデンボム：炼成发出金色光辉的炸弹
42 ハイゴールドボム：炼成放出强烈光辉的炸弹
43 メガゴールドボム：炼成放出更强烈光辉的炸弹
44 ギガゴールドボム：炼成放出再更强烈光辉的炸弹
45 テラゴールドボム：炼成放出最强烈光辉的炸弹

J：プラチナ

46 チェーンシュート：炼成锁链将敌人束缚
47 チェーンスクイズ：炼成锁链将敌人束缚
48 チェーンバインド：炼成锁链将敌人束缚
49 ウリングチェーン：炼成锁链将敌人束缚る
50 スネークチェーン ：炼成锁链将敌人束缚

第二大类：石

A：アメジスト

1 绀碧之壁：炼成脚型石壁对敌人进行攻击
2 惨剧之壁：炼成脚型石壁对敌人进行攻击
3 无双之壁：炼成复数石壁对敌全体进行攻击
4 战栗之壁：炼成复数石壁对敌全体进行攻击
5 地狱之壁：炼成脚型石壁对敌人进行攻击

B：ダイヤモンド

6 ウォールヒット：炼成墙壁攻击敌人
7 ウォールジェクト：炼成墙壁攻击敌人
8 ウォールソリッド：炼成墙壁攻击敌人
9 ウォールディスト：炼成墙壁攻击敌人
10 ウォールブレイク：炼成墙壁攻击敌人

C：小石

11 スカイストライク：炼成秤砣击溃敌人
12 フォルストライク：炼成秤砣击溃敌人
13 ウエイストライク：炼成重磅秤砣击溃敌人

兴趣：上网、GBA、冒险；QQ：298363408；
雪人：想威胁我，警告一次！再有威胁本人者，封杀ID，并请温州掌机迷们KO之！

14 ヘビィストライク：炼成更重的重磅秤砣击溃敌人
15 メテオストライク：炼成巨大的重磅秤砣击溃敌人

D: サファイア

16 ストーンフィッド：炼成石像撞击敌人
17 ランブルフィッド：炼成石像撞击敌人
18 パワーフィッド：炼成石像撞击敌人
19 ベクタフィッド：炼成石像撞击敌人る
20 アルドフィッド：炼成石像撞击敌人

E: ルビー

21 スラストエッジ：炼成炮弹攻击敌人
22 スラストシャープ：炼成炮弹攻击敌人
23 スラストリムーヴ：炼成炮弹攻击敌人
24 ストラトファイノ：炼成炮弹攻击敌人
25 スラストシュート：炼成炮弹攻击敌人

F: 水晶

26 枪裂杀：炼成枪进行攻击
27 彗星斩：炼成枪进行攻击
28 裂空枪：炼成枪进行攻击
29 刻烈冲：炼成枪进行攻击
30 三击翔破枪：炼成枪进行攻击

H: 岩

31 愤怒之铁槌：炼成铁锤进行攻击
32 试炼之铁槌：炼成铁锤进行攻击
33 断罪之铁槌：炼成铁锤进行攻击
34 神祇之铁槌：炼成铁锤进行攻击
35 裁决之铁槌：炼成铁锤进行攻击

I: 翡翠

36 ブレイクショット：从炼成的石壁中发射出小型的枪弹
37 セットショット：从炼成的石壁中发射出小型的枪弹
38 ディッツショット：从炼成的石壁中发射出小型的枪弹
39 ファロウショット：从炼成的石壁中发射出小型的枪弹
40 バスターショット：从炼成的石壁中发射出枪弹攻击全体敌人

J: 琥珀

41 回复药1：练成回复HP的道具
42 回复药2：练成回复HP的道具
43 回复药3：练成回复HP的道具
44 回复药4：练成回复HP的道具
45 回复药5：练成回复HP的道具

大理石

46 大地之鼓动：以地震形式进行攻击
47 大地之脉动：以地震形式进行攻击
48 大地之进击：以地震形式进行攻击
49 大地之波动：以地震形式进行攻击
50 大地之激动：以地震形式进行全体攻击

第三大类：自然

A: 砂

1 快速之霰弹：炼成加农炮进行攻击
2 迅速之霰弹：炼成加农炮进行攻击
3 高速之霰弹：炼成加农炮进行攻击
4 音速之霰弹：炼成加农炮进行攻击
5 光速之霰弹：炼成加农炮进行全体攻击

B: 粘土

6 グランドウェーブ：在地面进行波动攻击
7 グランドトロウ：在地面进行波动攻击
8 グランドイクサス：在地面进行波动攻击
9 グランドモース：在地面进行波动攻击
10 グランドアニーヴ：在地面进行波动攻击

C: 黑土

11 デュアルファング：在敌人之前炼成巨大手掌进行攻击
12 ティアーファング：在敌人之前炼成巨大手掌进行攻击
13 パルスファング：在敌人之前炼成巨大手掌进行攻击
14 スクラズファング：在敌人之前炼成巨大手掌进行攻击
15 レイヴファング：在敌人之前炼成巨大手掌进行攻击

D: 纯水

16 波乗りエド：炼成水波进行攻击
17 サーフヒット：炼成水波进行攻击
18 サーフアタック：炼成水波进行攻击
19 ブーストナックル：炼成水波进行攻击
20 ウェイブライド：炼成水波进行攻击

E: ワイン

21 津波：以大量的水炼成波浪进行攻击
22 大津波：用大量的水炼成，以大型波浪进行攻击
23 海啸：用大量的水炼成，以大型波浪进行攻击
24 大海啸：用大量的水炼成，以大型波浪进行攻击
25 タイダルウェイブ：用大量的水炼成，以大型波浪进行攻击

风林，当我看了《钢铁炼金术士》以后，我觉得你很像主人公爱德华，除头发颜色不一样以外，还有一样的小辫子，它的COSPLAY是你吗？张恒；18；男；223002；江苏省淮安市清浦区解放西路91号1栋1单元501室；兴趣：游戏、交友；QQ：81326853；

F：油

26 ラーヴァストーム：炼成熔岩将敌人包围
27 ラーヴァバール：炼成熔岩将敌人包围
28 ラーヴァガッシュ：炼成熔岩将敌人包围
29 ラーヴァヘルズ：炼成熔岩将敌人包围
30 ラーヴァフロウ：炼成熔岩将敌人包围

G：丸太

31 エクスプロード：以爆炸方式攻击对手
32 エクスプロード改：以爆炸方式攻击对手
33 エクスプロード零：以大爆炸方式攻击对手
34 エクスプロード灭：以大爆炸方式攻击对手
35 エクスプロード真：以大爆炸方式攻击对手

H：树木

36 沉默之壁：炼成墙壁攻击敌人
37 静寂之壁：炼成墙壁攻击敌人
38 不动之壁：炼成墙壁攻击敌人
39 悠久之壁：炼成墙壁攻击敌人
40 幻想之壁：炼成墙壁攻击敌人

I：草

41 回复药1：炼成回复HP的道具
42 回复药2：炼成回复HP的道具
43 回复药3：炼成回复HP的道具
44 回复药4：炼成回复HP的道具
45 回复药5：炼成回复HP的道具

J：花

46 风の导き：炼成攻击波进行攻击
47 风のささやき：炼成攻击波进行攻击
48 风のゆううつ：炼成攻击波进行攻击
49 风のざわめき：炼成攻击波进行攻击
50 风の歌声：炼成攻击波进行攻击

第四类：暗黑

A：黑曜石

1 葬尘冲：炼成负之力量进行攻击
2 葬流击冲：炼成负之力量进行攻击
3 葬去流击破：以负之力量进行攻击
4 葬送冲击波：以负之力量进行攻击
5 龙迅葬击冲：以负之力量进行攻击

B：ブラックペーパー

6 咒木之序曲：以复数的木之触手将敌人抛向空中的攻击
7 咒木の狂想曲：以复数的木之触手将敌人抛向空中的攻击
8 咒木の迷走曲：以复数的木之触手将敌人抛向空中的攻击
9 咒木の圆舞曲：以复数的木之触手将敌人抛向空中的攻击
10 咒木の轮舞曲：以复数的木之触手将敌人抛向空中的攻击

C：ブラックウッド

11 怪异之壁：从炼成的墙壁中出现手进行攻击
12 憎恶之壁：从炼成的墙壁中出现手进行攻击
13 堕落之壁：从炼成的墙壁中出现手进行攻击
14 狂骚之壁：从炼成的墙壁中出现手进行攻击
15 冥府之壁：从炼成的墙壁中出现手进行攻击

D：ブラックパール

16 碎身击：以爆炸将负的物质降落到敌人身上进行攻击
17 碎身乱击：以爆炸将负的物质降落到敌人身上进行攻击
18 碎身大乱击：以爆炸将负的物质降落到敌人身上进行攻击
19 碎身超乱击：以爆炸将负的物质降落到敌人身上进行攻击
20 碎身超乱爆击：以爆炸将负的物质降落到敌人身上进行攻击

E：ブラックオニキス

21 流杀枪：炼成枪进行攻击
22 流暴威杀枪：炼成枪进行攻击
23 贯通走裂冲：炼成枪进行攻击
24 神击冲：炼成枪进行攻击
25 幻影崩烈灼：炼成枪进行攻击

F：ダークジュエル

26 ランブリングキル：将右手炼成触手进行攻击
27 スプリングキル：将右手炼成触手进行攻击
28 ソートレスキル：将右手炼成触手进行攻击
29 キルフレイア：将右手炼成触手进行攻击
30 キルアライザ：将右手炼成触手进行攻击

G：ダークストーン

31 シュヴレ?ジイク：将右手的机械铠炼成剑进行攻击
32 ハイエストジイク：将右手的机械铠炼成剑进行攻击
33 ガウァロ?ジイク：将右手的机械铠炼成剑进行攻击
34 アデストンジイク：将右手的机械铠炼成剑进行攻击
35 ユウアダ?ジイク：将右手的机械铠炼成剑进行攻击

H：ダークウォーター

风林：嗯，很有可能，我究竟要不要去日本收取形象费呢？　雪人：大木头，你有买机票的钱吗？而且，艾德的体积也比你小吧？　艾德：谁是小不点啊，想当炼成兽是不是？　雪人：——！

36 フライングボム：炼成羽状炸弹进行攻击
37 スラッシュボム：炼成羽状炸弹进行攻击
38 ドライブボム：炼成羽状炸弹进行攻击
39 リファインボム：炼成羽状炸弹进行攻击
40 ライジングボム：炼成羽状炸弹进行敌全体攻击

I：ダークマター

41 バーストスナイプ：以炼金术使敌人身体内部破裂
42 バーストカラブス：以炼金术使敌人身体内部破裂
43 バーストエクスプ：以炼金术使敌人身体内部破裂
44 バーストクランプ：以炼金术使敌人身体内部破裂る
45 バーストヴロウ：以炼金术使敌人身体内部破裂

J：ダーククリスタル

46 原始的绝叫：炼成荆棘将敌人贯穿
47 原始的呼唤：炼成荆棘将敌人贯穿
48 原始的叹息：炼成荆棘将敌人贯穿
49 原始的呻吟：炼成荆棘将敌人贯穿
50 原始的雄叫：炼成荆棘将全体敌人贯穿

后记：从动画到游戏，又是日本的老一套做法，似乎所有的动漫成名之作都难逃这一宿命。相对于动画版本的大红大紫，这款由加入了不少原创情节的游戏还算对得住FANS。基本上再现了动画中"炼金术"的感觉，通关之后尚可挖掘的隐藏要素也还算丰富。整个游戏难度不高，系统看似复杂，其实说穿了也就是做加减法，考验同志们的数学功底。初觉有趣，但玩到最后似乎觉得单调了那么一点。



希望以后不要批评任何游戏，因为事物总不可能都完美的嘛，游戏人也需要一定的"游戏精神"。所有的游戏都会有优缺点，不要太在意。赵恺；河北；

机战编年史

（接上期）在苦等了一个月之后，这里先把上期留下的东西公开了吧。

机师的特殊能力：ミッチ－の导き、同频率、SEED、明镜止水、完全同调。

米奇的引导就不说了……日本人也没说明白是什么呢，竟然有人说了"なにこれ？"（这是什么？）=233一个……

同频率就是EVA中的那个同频率……不知道的人可以去EVA补习班上课了。

SEED：据日本人YY：这个是《机动战士高达SEED》人物中所拥有的特殊能力，看过SEED，玩过SEED游戏的人都知道了吧= =我就不P稿费了.......

明镜止水：呃，有人不知道的请举手……有人真不知道的话……去补习《机动武斗传G高达》吧……看看多蒙的修炼吧，或者直接玩《机战F完结篇》……

完全同调：据日本人YY：与希罗·唯的能力零·系统（ゼロ·システム）一样的能力。（呃，等等……零式系统好像是机体能力吧，m(_ _)m，日本人强……）

机体能力嘛，一看竟然与强化道具的差不多，各位就见上期吧......不过不要对我动手动脚动口的，我是无辜的。前回所留下的东西就补完到这里吧，下面切入本文下篇的正题。

四、掌机中的机战—机体、人物祭

主人公篇

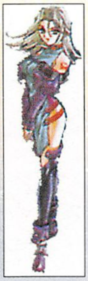


アクセル＝アルマ－

（男/年龄不详，估计22、23岁）

驾驶着一台不明开发地点的谜之高性能机体突然出现在地球联邦军第十三独立部队--朗德·贝尔之前。因为失去记忆的原因，除了自己的名字还记得之外，其他全部忘了。但是，不清楚在哪里接受的专业训练，练得十分优秀的操纵技术和体术。在他残存的记忆中，有着这么三个关键词："军队"、"这边"、"盖修班斯特"。在以后与他的接触中（也就是在机战A游戏的继续进行后……）会发现他原来是敌人……

他的性格给人的感觉就是会思考，明朗快活的乐天家。失去记忆对他来说，似乎也不是什么十分痛苦的事情。



ラミア＝ラヴレス

（女/年龄不详，估计20岁左右）

"为了给因为战争而死亡的父亲报仇"以这样的理由与地球联邦军第十三独立部队--朗德·贝尔部队进行接触的女人。拥有优秀的战斗力、操纵能力，搭乘由兵器开发者身份的父亲留下的机体。从机体的开发技术上看，绝对不是一般民间技术能够做得到的。同样，这个女的也包含着十分多的谜题要去解开。她是从哪里离开的，又对知识方面的有着多方面性的了解程度，这些个方面给她披着的迷雾实在太浓了。

但是她也还有个让人十分不解的问题，日语中的敬语竟然不怎么会用，用日语说就是"苦手（にがて）"了。十分奇怪的女人……

像类似恐怖惊魂夜等每期必出的垃圾攻略可以考虑放弃，毫无意义！我是一个GBA新玩家，能否将过去经典游戏进行一番回顾，如《黄金太阳》、《恶魔城》少占几页纸就行（攻略）。朱杰；18；男；030013；山西省太原市铁路第三中学高三91班；



EG-X ソウルゲイン

(超级系男主人公专用)

带有固定武器，主要是以"拳"与"肘"的攻击作为攻击方式的奇怪的机体。操作系是采用机师所考虑的想法直接反应出来的"直接反馈系统"，装甲也是使用自动修复装置。并不是直接投入军队使用的机体。要想发挥其能力就必须进行近接作战。机体的开发者不明。



SMSC アンジュルグ

(超级系女主人公专用)

在机体的后部装有翅膀，机体的装甲设计为女性用的盔甲的神秘机体。能够将能量物质化后，作为弓箭状放出的攻击，还有细长的击剑等，完全可以想象为西洋骑士。其材质与动力源应该是黑盒（BlackBox）。其开发者不明。



VR-02 ヴァイサーガ

(超级系共通)

钩爪中的手里剑、双刃刀，这些与EG-X相对照的话，可以看出该机是以剑系作为攻击手段的机体。操作系与EG-X相同，采用的是直接反馈系统。可以使用披风状的盾，会使用分身进行回避的高性能机体。虽然说是优秀的机体，但是为了机动力，牺牲了装甲。机体的开发者不明。



ASK-AD02 アシュセイヴァー

(真实系共通)

带有各种光线来福与导弹发射器，在中距离战见长的机体。并且两肩还带有叫做“ソードブレイガー”的远距离操作可能的飞行炮台。也就是说,在中远距离作战中,都可以完全压制敌人。全天候作战可能，能力也十分平衡的机体。机体的开发者不明。



RGC-034 ラースアングリフ

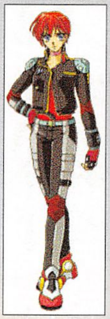
(真实系共通)

搭载武器全是超长射程的实弹系武器，可以与战车进行配件换装的机体。运动性上是个迟钝的家伙，但是厚装甲与盾，还装备有导弹干扰系统（ジャマー）与激光罩（ビームコート），完全可以牵制敌人的行动，以发挥无敌的强大能力。虽然说是十分古老的外表设计，但是内部的技术全是最新的。机体的开发者不明。



ラウル・グレーデン(男)

フィオナ・グレーデン(女)

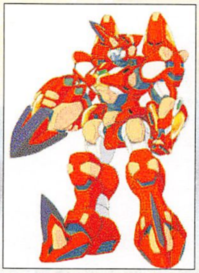


男女主人公的基本说明相同。

随时间流引擎的研究者的父亲在土星的卫星轨道上生活了10年，对地球圈的历史已经是十分生疏了。

其个人对于游戏中的主人公专用机“エクサランス”的操纵是十分的操练，但是其他机器人就是未知数了。责任感十分强，热血汉的性格。现在20岁。

エクサランス　ストライカー



以红色调为主色调的机体。可以交换框架来适应不同的战场的需要。这就是该机体的最大的特征。

在机体的背面装有喷射管，这个是作为机体的重力制御装置使用，可以在地上进行高速移动。利用这个加速度的特点，接近战是该机体的强项。

エクサランス　コスモドライバー



设定为宇宙空间战用的专用框架，背后装有远距离诱导武器“フェアリー”和单独的推进系统。持有机动性与远程攻击对应性能。

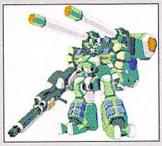
在使用“フェアリー”时，先设定要攻击的地点,之后才能发射フェアリー。

エクサランス　フライヤー



设定为在重力环境下的空中战为目的的专用框架，在背部加装翅膀，作为可以更速的回避攻击的组件。

在攻击时，使用右手的ディストラクションライフル时，与机体的连接器进行连接，可以从通常攻击威力上升到MAX模式使用。



エクサランス　ガンナー

设定思想是在远距离作为据地的强袭或援护为目的的框架。全身所装备的武器都不能进行接近战。

エクサランス　ダイバー



设计思想是用做在水中战为目的的耐压框架。机体在水中移动采用磁力电场的方式，可以无声地移动。因此，在进行侦察敌情的时候，可以进入十分近的地方。

因为机体装备了“アクアハ－プン”的特殊光线发生技术，可以使得机体在水中的攻击威力没有丝毫的下降。打开胸部装置时,可以使用“スワ－ルファントム”发生龙卷。



本作的所有人物与机体介绍见“其他篇”。

其原因只在与伊达隆盛与南部响介并不是本作原创。而且，响介在WSC上的COM2中与PS2作品IMPACT上也是主人公。所以笔者觉得直接放在其他篇中了。



ジョシュア・ラドクリフ



因为其父亲フェリオ是南极的“遗迹”的研究者的关系。从小就是在南极的研究基地长大的。

从父亲他们那边得知，因为被侵略者袭击而驾驶机器人参加战斗。但是因为クリア－ナ（女主人公）有着两个思想，并且得知与自己的父亲认识，便带着女主人公飞出研究基地。

其年龄是18岁，可以从他的眼神中看出他的强烈的意识。

クリア－ナ・リムヤスカ

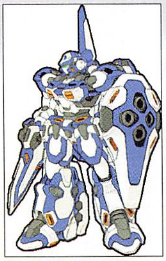


在13年前，在“早乙女的反乱”事件中在地上出现的侵略者破坏后而成为孤儿。后来被男主人公ジョシュア的父亲フェリオ收养，当成自己的女儿一样抚养。后来因为フェリオ的遗迹发掘机构作为被实验体使用后，造成其一个身体有着两个思想的状态。（正树语：哈哈哈……火影忍者中的樱不会也是这样有着两个精神的吧？）

两个思想相互独立，并且以“姐妹”的状态而存在，分别以“クリス”、“リアナ”的名字称呼。

作为作战机师时，“リアナ”显得活泼，多少感觉到有着生气的样子。而“クリス”的话，就是很温柔的，并且有点寂寞的性格。现在的年龄是17岁。

エ－ル・シュヴァリア－
(真实系机体)

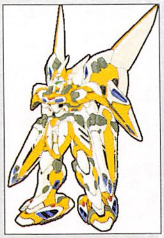


全长	22.3米
重量	18.0吨
武装	サイファ－ガン、サイファ－ソ－ド、インパルスキャノン、バ－ストレイヴ

持有枪、剑双重特点的武器“サイファ－ソ－ド”，主要在近接战斗中有着得意的一面。

在两只脚上装备着“グラビティボ－ド”是气垫式的设计。可以进行高速移动。

ブランシュネ－ジュ
（真实系机体）



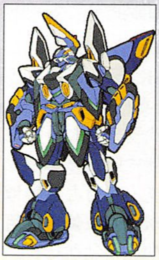
全长	21.5米
重量	19.0吨
武装	ヴェクタ－ガン、フォ－スバスタ－、ナイトディメンジョン、ラインロックランチャ－

看了VOL.11期的边角栏，我立刻石化，鼓足勇气对雪人说：“太过分了，为什么期期都没有我的留言”？“这期再不登的话，呵呵，可别怪我用GBASP砸死你（精神错乱）。程礼星；15；男；353000；福建省南平市延平区人民路99号B幢803室；

特殊武器换装机体“アルスノ－ヴァ”可以把两个手臂进行换装后进行多样化的攻击。但是因为持有远距离攻击武器，不便进行接近战斗。

因为背上的翼活页使得机体可以飞行，并且机体还带有强力雷射武器“ラインロックランチャ－”。

ガナドゥ－ル
（超级系特性机）

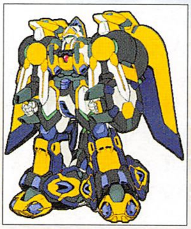


全长	25.0米
重量	28.0吨
武装	ジェノサイドクロ－、エッジブラスタ－、ファルシオンセイバ－、アルティメットランサ－、ヒ－トダイヴ

装备有多种的内置武器，因而机体显得有些大型化，但是其攻击力仍然是高的。

机体装备有特殊自立型武器“フィガ”。另外，特殊的重力制御装置使得机体可以进行飞行。

ストレ－ガ
（超级系特性机）



全长	24.0米
重量	30.0吨
武装	スタンパンチ、ライトニングショット、エレクトリックキュ－ブ、フィア－ディストラクション、サンダ－クラッシュ

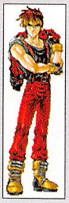
机体内部安装有“原生质”发生装置，电气攻击是该机体的强项。

披风状的特殊装甲与设置在装甲上的特殊结合膜可以防御一定量的光线攻击。

另外，在披风的内部，装备有グラヴィティ・飞行系统，使机体可以对应飞行。

主人公篇

キョウスケ・ナンブ(南部 响介)
配音(机战I):森川智之



ATX所属测试机师不怎么会说话，看上去是个沉着冷静，脸上不会轻易表露出自己感情的家伙,但实际上却是一个热血汉。与エクセレン(埃克赛伦)是恋人关系。其本人对于埃克赛伦给他的感觉好像是空气一样，并不当它存在。并且，在另一方面，他也有着其他人对埃克赛伦都有着好感的这么一种吃醋的想法存在。

其本人喜欢赌博，所以能够在战斗中常常看到他的台词带有那么一种赌命的味道。在机战OG设定中，响介是联邦军极东支部的ビルトラプタ－的测试机师。年龄22岁，日本人，阶级是少尉。在原作《COMPACT2》和《IMPACT》中是古铁（アルトアイゼン）的专属机师。

エクセレン・ブロウニング(埃克赛伦・布朗宁)
配音（机战I）：水谷优子



ATX小队队员，白骑士(ヴァイスリッタ－）测试机师。本人是沉着冷静且充满才智的女性，但是自我欲望十分强烈，常常喋喋不休，旁人对这些也是十分不满的,但是她自己好像并不在意。在喜好上，常常酗酒，也是因为这个关系，常常成为小队中制造恶心的来源。

本人对于南部响介的做法并不是十分的满意,所以常常对其不闻不问的，却是比任何人还要爱南部响介。在ATX小队的机师中，操作技能十分优秀,特别是高机动战与射击战就是她的长项。年龄23岁，美国人，阶级是少尉。

在原作《COMPACT2》与《IMPACT》中，是白骑士的专属机师。

PTX-003C ゲシュペンストMk-Ⅲアルトアイゼン



全长	22.2米
重量	85.4吨

联邦军北美支部兰格林基地的ATX计划中开发的,以“绝对可以直接正面突破强大火力”的开发理念下开发的机体。

作为测试机而保管的原型盖修班斯特3号机T型（ゲシュペンストMk－Ⅲ－Tタイプ）为母体，进行过激化的改造而成的机体。装备的所有武器都是近・中距离战用的实弹系兵器。并且开

发者以危险度高的EOT*禁止使用。

以近接・格斗战作为主要攻击方式的机体在当时是完全逆向开发的，在之后采用为次期主力机之后，开发代号为“アルトアイゼン”（德语,alt-eisen，古代的铁的意思，音译为阿尔特埃森）。机体因为生产资金使用量高的原因，没有进行大规模量产。

※注：EOT是在机战α与OG世界中的专有名词，全称是Extra Over Technology,超越极限技术。是在陨石メテオ3（美提奥3）发现的外星人的超技术的缩写。

PTX-007-03C ゲシュペンストMk－Ⅱカスタム・ヴァイスリッター



全长	21.7米
重量	60.3吨

ATX计划中设计制造，以量产主力机RPT-007量产型盖修班斯特Mk－Ⅱ的性能增强为基础，Mk－Ⅱ的试作3号机为母体开发的改进机。机体使用了从DC方面泄露出来的利昂系列技术与ラスラ・ライヒ（拉斯拉・来非）研究所开发的小型化ラスラ・ドライブ（拉斯拉・飞行技术）。使得机体可以进行单体飞行，机动性也在DC的利昂系列技术之上。

另外，在武器上，配备了实弹系与射线系的オクスタン・ランチャ－，持有优越的炮击战斗能力。但是，机体为了在机动性上得到更高的提高，所以削弱了装甲。因为机体的主色调为白色，所以被叫做“ヴァイスリッタ－”（德语，weiβritter，白骑士的意思）。机战在生产资金上的问题，与阿尔特埃森一样，无法进行量产化。

リュウセイ・ダテ（伊达隆盛）

配音(新机战/SRWα/α外传):三木真一郎



地球联邦军极东支部SRX部队所属的少尉。R-1及SRX的主要驾驶员。性格是热血直情型，对女人的感觉迟钝，是一个超级机器人狂热FANS。因为イングラム（依古拉姆）发现他有念动力和PT操纵技术的潜质，所以把隆盛编入SRX部队。兴趣是玩TV GAME(特别是对战格斗类)和帮超级机械人拍照。持有人体潜在能力(超能力者)，在之后的战争中，天分逐渐展示出来。

在机战OG中，隆盛在加入部队之前,曾经在超级机器人模拟游戏全日本大赛上获得优胜。其他的档案有，身高是177cm，体重68Kg，出生地是日本，现年18岁，现在阶级少尉。（OG中的阶级是曹长）

R-1 REAL PERSONAL TROOPER TYPE-1



全长	19.1米
重量	50.2吨

SRX计划中所开发的R系列1号机,驾驶员是SRX部队的隆盛少尉。主要是为近身格斗战用机体,亦装备了实弹武器。在战场上拥有很优秀的战斗力。采用了最新式PT技术和EOT技术，具有试作型T-LINK系统（念动力感知增幅装置）,同时可以利用T-LINK系统来使出应用武器。可变形成“R-WING”的高机动航行机。

ライディ－ズ・F・ブランシュタイン(ライ)

配音(新机战/SRWα/α外传):置鲇龙太郎



地球联邦军极东支部SRX部队所属的少尉。R-2的主要驾驶员。出生于军人名门ブランシュタイン的家族,被称为天才驾驶员。但是,在起初装备了EOT设备的试作型晓击霸的起动实验中，因为黑洞能量发生失控事故令他失去左手。为人沉着冷静和头脑清晰，是一位心地善良的男人。此外，他是SRX队中唯一没有念动力的队员，但因为他果断的判断力和优良的指挥能力，令他处于SRX部队中参谋的地位。父亲マイヤ－（麦牙）是SIDE6的驻留军司令。哥哥エルザム（埃萨姆）是PT驾驶员,是第一个接触エアロゲイタ－的侦察机的地球人。所以,现在的ブランシュタイン家族处于繁盛状态。莱的兴趣是茶道。

莱的其他资料如下：身高181cm，体重69Kg,现年19岁，现居少尉。

R-2 REAL PERSONAL TROOPER TYPE-2



全长	18.2米
重量	80.4吨

SRX计划中所开发的R系列2号机，驾驶员是SRX部队的莱少尉。注重炮击战的机体,主力装备是强力光束武器。搭载了SRX之动力

对于那些不尊重广大汉化者的玩家，我鄙视你们。想玩原汁原味的GAME，那你买正版的去，最好再配个翻译，真应该让你们也去尝试一下汉化有多么枯燥。张志彬；18；100081；北京市海淀区北方交大附中高三3班；兴趣：动漫、游戏、足球；QQ：15063672；

源トロニウム・エンジン，火力高,装甲厚。不过也因为トロニウム・エンジン的出力不安定，加上机身本身的重量令其机动性偏低。右腕装有有线式ビ－ムチャクラム,左腕装有光束盾牌。

アヤ・コバヤシ(古林　彩)

配音(新机战/SRW α / α 外传):冬马由美



地球联邦军极东支部SRX部队所属的大尉。R-3的主要驾驶员，责任感强，拥有不输给男性的性格。

父亲是T-LINK系统的开发者古林健三（ケンゾウ・コバヤシ）博士，自己本身就是念动力者。承续父亲的愿望而成为R-3的驾驶员，是一位好胜心强而心地善良的女性。能引发SRX合体时必要的念动力LV，负责T-Link System的制御。此外，她的母亲和妹妹死于T-LINK系统事故。

兴趣是游览美术馆。

在OG设定中，在加入军队之前，是在日本特殊脑医学研究所，为了协助其父亲而自愿成为被实验体。

其他个人档案：身高168cm，体重45Kg，现年21岁，大尉阶级。

R-3 REAL PERSONAL TROOPER TYPE-3



全长	15.3米
重量	49.4吨

SRX计划中所开发的R系列3号机，驾驶员是SRX部队的彩大尉。是一部指挥官专用的机体，主要用作远距离战斗之用，应用了T-LINK系统来使用远距念动兵器捕捉敌人的能力，其特征是具有很高的情报收集能力。机身重量轻令其机动性偏高，装甲也是R系列3机中最单薄。T-LINK系统(念动力感知增幅装置)规限了驾驶员持有的念动力。如长时间操作会加重驾驶员的负担。R-3之T-LINK系统亦是SRX的主要来源，假如机身在损伤时合体更有致命的可能。女性的外形设计是参考了ヴァルシオ－ネ（瓦尔西奥尼）的原形。

イングラム・プリスケン

配音（新机战/SRW α ）：古泽彻

地球联邦军极东支部SRX小队所属少佐。是地球联邦军SRX计划进行的主要成员之一,同时也是R-GUN的机师，担任SRX小队的训练与作战指挥。



与白河愁并称为EOT解析第一人。作为R系列机器人的动力源的トロニウム・エンジン就是经他的手开发出来的。他的驾驶能力也是十分优秀的。在机战 α 设定中，SRX小队组建前是在对外星人特殊部队PTX小队中任队长。在OG的设定中，在SRX小队之前的一切不明。

小队中的隆盛、莱和彩就是经他选拔上来的。

年龄情况等情况不详，阶级是少佐。

RW-1 R-GUN(REAL PERSONAL TROOPER TYPE-GUN)



全长	16.8米
重量	46.2吨

SRX的计划中所开发的R-GUN装备强化部件时状态。又是R系列的1号机，PT形态时具有HTB的射击武器,可变形成枪形形态成为SRX用强力武器。但由于搬运，回收等问题,因而改成单体行动。与R-1，R-3同样具有T-LINK系统，可以用驾驶员之念动力而使用光束收集率来自由操作发射方向。持有以念动力使用的防御系统「念动Field」，T-LINK强化部件令其可以飞行。搭载了比R-2出力更高的新型トロニウム・エンジン,出力，火力凌驾于其余3机，是R系列最优秀的机体。缺点是出力不安定,不能发挥出最高性能。（机体介绍为R-GUN强化型）

SRX SUPER ROBOT X-TYPE



全长	51.2米
重量	388.8吨

SRX计划中所开发的究极泛用战斗一击必杀型机体。G系列、H系列、ヴァルシオン(瓦尔西奥)之优点都同时注入这机体。机体是由R-1、R-2POWER、R-3POWER三体合体而成，主驾驶员是SRX部队的隆盛少尉。“超级系加真实系的特征兼备，1机可分离成3机而令战局改变的人型机动兵器”。

由地球防卫军极东部SRX计划所开发，拥有超群之攻击力，能于最短时间消灭敌方据点。外星人资源，トロニウム提高了机体的耐久度，但仍要在10回合内解除合体。运用了T-LINK强化部件的原故，令其可以飞行。SRX、R-1、R-3，R-GUN都有T-LINK系统的补助装置。令驾驶员

与机体的损害状况作出调整，在危急情况下会以驾驶员生命维持优先而自行切断系统，驾驶员的念动力达到高峰时，能发挥出机体通常性能2倍以上的力量，不过同时亦有可能会令驾驶员的精神崩毁。必杀技有天上天下念动爆碎剑。

正树等人在OG中的人物设定是使用魔装机神的设定，所以以下三人(正树、琉妮、愁)全部是列出以α与原作的综合设定。

マサキ・アンドー(安藤正树)

配音(魔装机神/机战F/F完结/CB/第2次/第3次/EX/α/α外传):绿川光



『α、原作(魔装机神、EX等)共通设定』

风之魔装机神・サイバスター(塞巴斯塔)的操纵者。属于感情表现型，正义感强，运动万能。不善长应付女性和花言巧语，也不善于团体式行动。本身是超级路痴。シロ（小白）和クロ(小黑）是以猫姿态出现的使魔。感情起伏大，持有极高的斗气，由地底世界ラ・ギアス（拉・基亚斯）的神圣ラングラン王国（神圣拉尔古兰王国）从地上召唤而来。起初是魔装机的驾驶员,其后被魔装机神塞巴斯塔选为塞巴斯塔的操纵者。但是,白河愁使用策略使得拉尔古兰王都被破坏,正树为了追踪白河愁,驾驶着塞巴斯塔回到地上世界的舞台。今年17岁。

『与原作(魔装机神、EX等)不同设定』

和α都是发生在同轴的时间上的「第3次」中，白河愁被正树击倒而回归拉・基亚斯，其后与α外传发生在同轴时间上的「EX」中，并没有发生在地上事件存在。此外，ジャオーム（谢奥姆）在地上出现的事情是α外传中原创的。

サイバスター



全长	28.48
重量	38.4吨

『α、原作(魔装机神、EX等)共通设定』

在神圣拉尔古兰王国的魔机装计划中，由练金术士ウェンディ・ラスム・イクナート所设计制造的魔装机神。受风之精灵サイフィス所加护，别名「风之魔装机神」。机体的动力是由フルカネルリ式的永久机关所提供，能产生强大能量，操纵者必需是地上人。机体本身能使用魔法，而装甲是采用对魔法防御力很高的オリハルコニウム。只要叫出守护精灵的名字就可以使用强力的魔法攻击。

『与原作(魔装机神、EX等)不同设定』

α外传和「EX」前半段都是发生在同轴的时间上，不过正树和西巴士达并不是在地上作战，而必杀技「乱舞之太刀」是在「魔装机神」第二章所取得，「精灵凭依」是在「魔装机神」第一章发生事件时所获得，成为塞巴斯塔其中一种特殊能力，在原作中由精灵凭依都「魔装机神」第二章之间，和α故事是没有关联。

リューネ・ゾルダーク

配音（魔装机神/F完结/CB/第3次/EX/α/α外传）：日高奈留美



『α设定』

ヴァルシオーネ(瓦尔西奥尼)的驾驶员。父亲是EOT研究第一人，也就是DC创立人比安博士。

从小已经受到父亲训练为地球防卫用人型机动兵器的驾驶员，拥有超人的运动神经、反射神经和动态视力。琉妮是一个活泼的女子，但不善长应付世俗各种事情。继承了父亲的好胜心，和父亲一起到达木星，但其父亲和究极机器人ヴァルシオン（瓦尔西奥）到现在依然下落不明。琉妮对正树抱有兴趣。今年16岁。

『与原作(魔装机神、EX等)不同设定』

在原作中并没有琉璃和比安博士一起去木星的事件存在。此外,比安博士在α的同轴时间上的「第2次」已经死亡。琉妮为了报仇才会在「第3次」中正树面前出现。另外，与α外传发生在同轴时间上的「EX」并没有琉妮和黄炎龙（OG中未登场）一起在地上出现事件存在。

ヴァルシオーネ



全长	24.6米
重量	39.6吨

『α设定』

DC开发的ヴァルシオン（瓦尔西奥）的2号机ヴァルシオーネ（瓦尔西奥尼）经过改良后的机体。1号机的别名叫“究极机器人”,是人类初次利用EOT造成由人驾驶的人型机动兵器。开发者为比安博士，而其女儿琉妮就成为瓦尔西奥尼的驾驶员。这机和瓦尔西奥的分别是使用女性

前不久刚与一位女性玩家交上朋友，却不幸被女友发现，结果……一阵猛K，啊……
ROBIN；18；男；200032；上海市茶陵路195弄3号甲5室；兴趣：睡觉、运动、SP；

型机体（博士自己使用的机体注重火力，但机动性低，所以瓦尔西奥尼是以填补瓦尔西奥的缺点而开发）。其后，瓦尔西奥尼在木星圈时引入EOT而成为瓦尔西奥尼R。

『与原作(魔装机神、EX等)不同设定』

在α中，瓦尔西奥尼和瓦尔西奥尼R都是瓦尔西奥的2号机，两者同是比安博士所制造的女性型机动兵器，机体使用了被称为EOT的技术。在原作中瓦尔西奥尼是由「EX」前半段的地上人召唤事件到「魔装机神」第二章期间，机体引入了炼金术的技术而改良为瓦尔西奥尼R。在「EX」时，琉妮和瓦尔西奥尼并不存在在地上,而必杀技「圆月杀法」是在「魔装机神」第二章中取得。（机体介绍是ヴァルシオ－ネR（瓦尔西奥尼R））

シュウ・シラカワ(白河　愁)

配音（魔装机神/机战F/F完结/CB/第2次/第3次/EX/α/α外传）：子安武人



『α设定』

年纪轻轻已经有十个博士称号的超天才科学家，而且是DC日本支部的总师和南ATARIA岛本部的副总师。性格是冷静沉着，还是一位自信家。极度讨厌利用他人的手段，而且更不容许他人利用自己。他负责对异星人战斗用人型机动兵器ア－マ－ド・モジュ－ル,古兰森的基本设计和特殊装备，同时也是测试驾驶员。现年22岁。

『与原作（魔装机神、EX等）不同设定』

在原作中,白河愁和SRX设计并没有关联。其实他的真正身份是神圣拉尔古兰王国的背教者クリストフ・ゼオ・ヴォルクルス，也就是拉尔古兰第3王位继承人，但反而与异端破坏神华古鲁斯结行契约，自行放弃王位继承权。

多数以自己的意志行事，所以曾经有背叛的事情发生。

グランゾン



全长	27.3米
重量	42.8吨

『原作(魔装机神、EX等)设定』

EOTI机关（之后的DC)开发的对外星人人型兵器。动力源是来自外星人的技术为基础,白河愁发明的“对消灭引擎”。再者，在机体内部的驱动程序中，加载的是极秘里组成的卡巴拉程序（カバラ・プログラム）中可以调用アストラルエネルギ－。另外，白河愁的念力可以在远距离操作。在装甲中使用的是素粒子段层强化后的超抗力チタニウム。完全重视机动力、火力、装甲与防御能力的设计方案。设计者之一エリック・ワン（王埃利克）说过这幺一段话：“如果驾驶员是拥有超能力的话，古兰森可以在1日之内把全世界上的战力完全消灭。”另外，古兰森还有一个真正的姿态：新・古兰森（ネオ・グランゾン）。

『α设定』

DC为了对抗外星人而开发的人型兵器。是瓦尔西奥系列的3号机，但机体外形完全不同，也就是DCAM-00及R-0（SRX开发计划）。开发者及操纵者是白河愁，机体采用白河愁自行开发的OS程序，能量来源是黑洞引擎。

『与原作（魔装机神、EX等）不同设定』

原作中的古兰森与α的SRX计划完全没有关联。在原作中，特殊系统是可以由白河愁的念力在远距离操作的系统,在α中是T-LINK系统。这部机可以是AM-OO及R-0的原型机体。

クスハ・ミズハ(水叶　楠叶)

配音（α/第２次α）：高桥美佳子



心地善良，成熟的性格。喜欢关心他人的类型，不论发生什么事，都是会先去关心人家。处事方法被动且又很害羞，虽然看起来有些自卑，但在她认真的时候又会表现出相当惊人的行动力。因为是健康的热中者，所以特喜欢洗澡。在OG设定中，是隆盛的青梅竹马。现年18岁。

α与第二次α的设定中，楠叶并不认识隆盛。与男主人公ブルック是恋人同事。在α的巴鲁马战役时，在郎德贝尔队是超机人 龙虎王的机师。之后，因为ブルット被囚，龙王机大破，在第二次α中，楠叶搭乘自己改装的机器人龙人机作战。

SRG-02-1　グルンガスト贰式



全长	50米
重量	300吨

地球联邦军极东支部SRX计划中开发的超级机器人型PT，古伦卡斯特（一式）的量产试作型。为了提

飞月：如果你只是普通意义上的交往，那我同情你。如果不是的话，活该！
雪人：就是，就是，不知道珍惜自己的女友，让我也来K他！　风林：还有我！

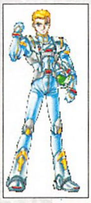
高可生产性，将一式的变形机构与武装进行了简化。在综合攻击力上，相对于一式来说并没有下降。

二式在武器方面，因为引用了EOT技术，在中距离的战斗能力上是古伦卡斯特系列机体中的佼佼者。

该机还搭载了在盖修班斯特中使用的T-LINK系统。另外，二式一共有三台机体存在。

ブルックリン・ラックフィールド(ブルット)

配音（α/第2次α）：杉田智和



ATX所属测试机师。是一个重义气做事认真的青年。来自美国的他，喜欢不时地开开玩笑。正义感十分的强，不喜欢拐弯抹角，也是因为这点，常常让他陷入危机。特技是剑道，对日本有着极大的兴趣。

在机战OG的设定中，喜欢缠着南部响介与埃克塞伦。年龄18岁,阶级是少尉。一般都叫他ブルット。

RTX-010-01 ヒュッケバインMk-II



全长	20.8米
重量	52.0吨

得到月球玛奥・依达斯多利协力为地球联邦军极东支部SRX计划制作的机体。由在起动实验中因BLACK BALL ENGINE失控而消失的RTX-08R晓击霸的改良型及试作量产型。驱动装置将由核融合引击组成，除了装备T-LINK SYSTEM外，更拥有重力制御装置。是主角所驾驶的机体，有优越的运动性能。

ゼンガー・ゾンボルト

配音（α外传/第2次α）：小野健一



ATX小队队长。刚胆化的性格，只有自己的信念的武人。十分重义气，做事一定要堂堂正正的做，对投机取巧的事反感。格斗战，特别是剑击战斗是当今最强的人物，他驾驶的古伦卡斯特零式以及斩舰刀是无人不知无人不晓，可以说是到谈曾色变的地步。现在是联邦军特殊战技教导队所属成员，与エルザム是同时期的好友。现年29岁，少佐军衔。

至于曾伽在OG中的背叛是没人会想到的吧，之后BANPRESTO在第二次α中启用曾伽作为超级系的主角之一……

SRG-00 グルンガスト零式



全长	50.3米
重量	380.0吨

受地球联邦军地球圈防卫计划委员会的委托，由拉斯拉・来非研究所开发的对外星人战斗用超级机器人。该机创造了当时人型机动兵器的记录。

机体从体积、装甲以及近接格斗战用特化武器来看，就十分明确了。特别是主武器，零式斩舰刀是全长82米的超长宽幅刀，并且在刀身与刀柄等各个为了保持姿势都设置了推进器。另外，机体的本体就是使用了宇宙巡洋舰级的供电系统,在背部大推力的推进器，可以使得机体支持单体大气圈脱离。

ギリアム・イェーガー

配音（F/F完结篇）：田中秀幸



地球联邦军情报部所属军人。性格沉着冷静，头脑清晰。义理人情都是他的弱点也是强处。与曾伽一样，是联邦军特殊战技教导队出身，PT的操纵是一流的。在侦察殖民星统合军的动向时，与OG中的ヒリュウ改接触,并且在之后共同行动。

年龄上,他自称是27岁。现在的阶级是少佐。

PTX-007-01 ゲシュペンストMk-II



全长	21.2米
重量	72.4吨

『机战F/F完结篇设定』

盖修班斯特的后续机体,也是机战F中的主角和女主角专用机器人。这机分别有真实系和超级系的两种机体，而两者的机体在性能上都十分优秀。真实系的机体比较注重长距离攻击和运动性。而基利安姆专用机没有其他特别不同的地方。

『机战α外传/OG设定』

盖修班斯特的后续机体，量产试作型中的3台机子中的的1号机。使用了类似于EOT的技术,

为了革命的胜利，为了中国的崛起，为了社会主义现代化建设的顺利进行，我们不要雷同N次的《恐怖惊……》。
苏成龙；17；男；132001；吉林省吉林市铁路第一中学初三5班；兴趣：上课、激战；

使用了已经存在的技术，使得信赖度上升。该机体是被叫做“TYPE-R”，注重机动力，2号机是“TYPE-S”，注重攻击力，3号机叫做“TYPE-T”，是后继型开发机体的测试机，也就是白骑士的开发模板。

还有一些其他机体的介绍因为版面的关系就，嘿嘿，不要打我……サイバスター・チェンジ・サイバード！

五、一年内的周边辑

还是因为版面关系，所以，只列出2003年至今制造发行或将要发行的一些周边。原谅我吧，这次我不跑了。

《第2次超级机器人大战α》原声集



2CD装,盘载《第2次スーパーロボット大战α》中所有的背景音乐,全78首歌曲。其他介绍就可以免了吧……

《超级机器人魂2003 “春之阵”》



DVD，完全收录了在2003年4月29日在赤坂BLITZ举办的“超级机器人魂”演唱会。

《ROBONATION SUPER LIVE スーパーロボット魂 Vol.1》

1998年4月发售的LD与录像带的DVD版本。内容是1997年8月17日举办的“超级机器人魂”的演唱会。

超级机器人大战 原创收藏手办2 BOX1



全含晓击霸、盖修班斯特Mk－Ⅱ・M、龙人机、R－1、晓击霸Mk－Ⅱ、盖修班斯特Mk－Ⅱ・M（卡切纳机）、塞巴斯塔等。手办高约70mm。定价是2100日元，今年3月25日发售。

PS2 8M记忆卡 奔腾系列：超级机器人大战MX



将随《超级机器人大战MX》同日发售的周边。定价2800日元。

超级机器人大战控制器 特别版



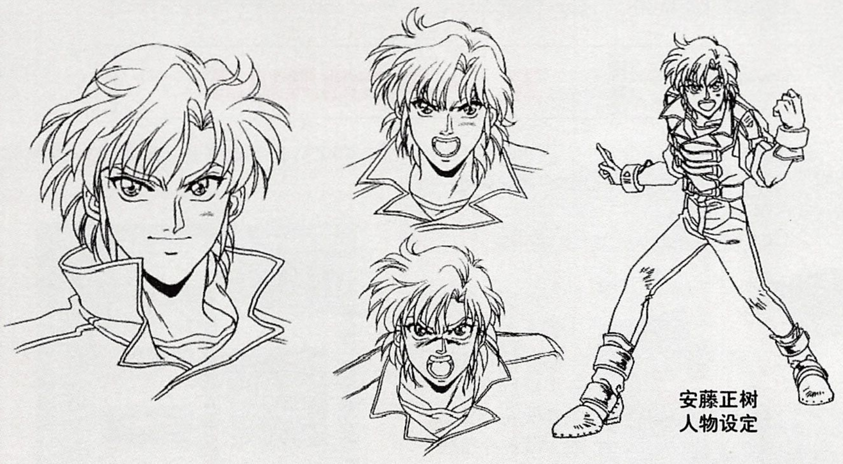
将与《超级机器人大战MX》同日发售的周边,与去年发售的机战控制器一样,为了解放另一只手再制造的。定价4980日元。

写到这里，本篇编年史也就到尾声了。其实要想更多地了解机战，也就是一：恶补相关动画，二：常玩机战中的经典作品，如：《机战F/F完结》、《α》系列、《机战R/D》。以达到温故知新的目的。本文的目的其实也只在于温故而知新。最后，为大家奉上机战的人物/机体设定图养养眼。（补一下，在上篇中少了WSC版的COMPACT3。失败啊= =）

文/＄☆正树★

风林：鉴于目前形势，批准阿苏的意见！
雪人：报告，《惊魂夜》刚好全部刊载完了！

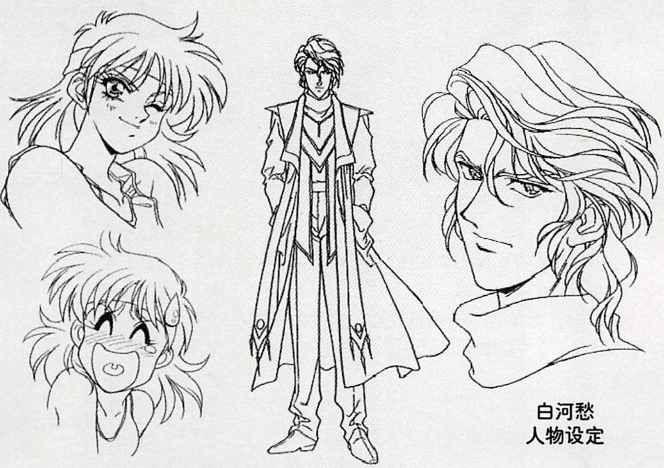
六、人物/机体设定展



安藤正树
人物设定



琉妮
人物设定



白河愁
人物设定



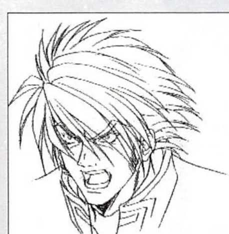
埃克塞伦
人物设定



南部响介
人物设定

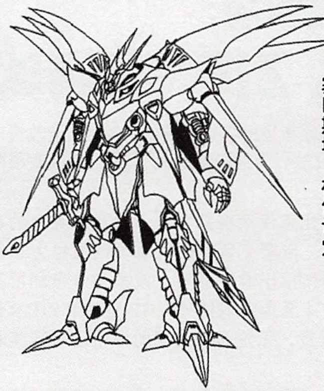


布莱克
人物设定

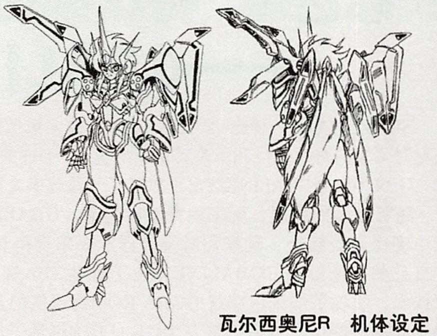


曾伽 人物设定

我希望《PG》上少登一些关于模拟器的文章，因为玩掌机的人很少会买电脑，因为掌机便宜，而且便携，所以登太多电脑的东西进去，就失去了《PG》的意义。王超；19；男；300122；天津市红桥区西青道部公庄建设里22门501室；兴趣：玩掌机、看动漫、收藏《PG》；

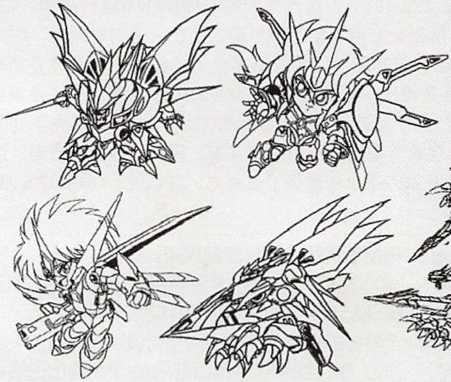


塞巴斯塔 机体设定

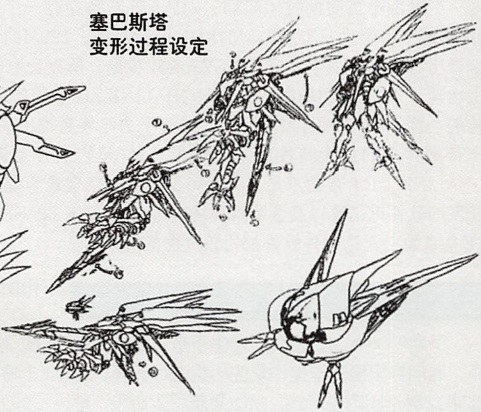


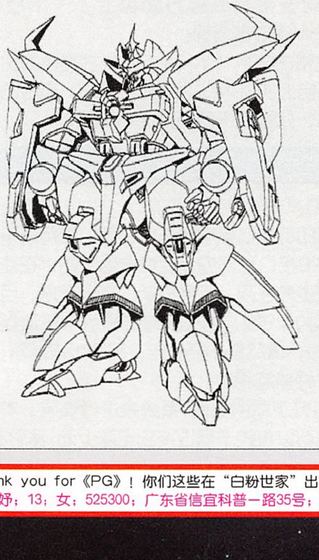
瓦尔西奥尼R 机体设定

塞巴斯塔与瓦尔西奥尼Q版设定

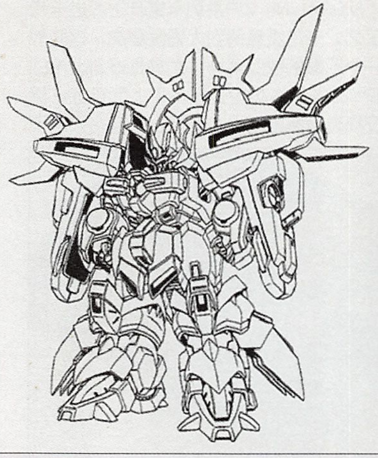


塞巴斯塔
变形过程设定





古兰森 机体设定



新·古兰森 机体设定

Thank you for《PG》！你们这些在“白粉世家”出来的编辑，让我这个动漫毒瘾虫又染上了掌机瘾，真是感激！
黎芸妤；13；女；525300；广东省信宜科普一路35号；兴趣：钢琴、看书、玩；

锐意进取 将压缩进行到底
——GBALINK ZIP SE测试

EDIY小组是以一种将GBALINK烧录卡推向最低端GBA玩家市场的姿态出现的，可对D卡改造以实现对闲置的资源进行利用是其最大的卖点，DIY的精神吸引了一大批玩家加入了GBALINK改卡阵营，GBA界由于GBALINK的出现掀起了一股改卡之风。

随着市场的发展，玩家的需求的提高，GBALINK的闪光点逐渐在其它烧卡器日益突出的功能中变得黯淡起来，玩家们对烧卡器的要求变得更加苛刻，为顺应玩家的需求，同时也为了保住自己的市场份额，GBALINK推出了驰名GBA烧卡器领域的ZIP卡带系列，该系列卡带利用独家技术，实现了烧录压缩过的GBA ROM到卡里的重大突破（至今业内仍只有GBALINK ZIP卡带拥有此项功能），这一功能又为GBALINK创造了巨大的收益，无论是玩家们的评价还是现实收益，GBALINK可谓名利双收。

不过由于当时的技术限制，ZIP卡带系列存在一个弊病，那就是压缩ROM的大小限制，比如256M的卡带最大只能将64M的ROM进行压缩，128M的卡带最大只能将32M的ROM进行压缩，ZIP卡带出现的初期由于大容量的GBA游戏少见，所以玩家倒不觉有何不适，而在一年的时间里，GBA上出现了许多128M的游戏，这时GBALINK ZIP卡带的局限性就暴露出来了，作为一个具有开拓精神的小组，EDIY经过潜心研发，终于于去年年底推出了全新的GBALINK ZIP SE卡带系列，该系列卡带硬件上的最大特性就是实现了对256M的卡带上进行128M大小的GBA ROM，解决了初代GBALINK ZIP卡带的不足，从而完美地为GBA烧录卡提出了一个压缩方案，同时，在软件方面，新开发的软件记忆棒以及金手指功能也为GBALINK ZIP SE卡带增强了竞争力，可以说，GBALINK ZIP SE是市面上无论硬件软件都比较成熟的烧录卡。

外观篇

早期的GBALINK系列卡带由于是以改造为卖点，而自身出售的卡带也是由小组进行改造，并非如EZ等卡出自生产线，所以素质可以想象，称之为低档货实在不为过，而随着厂家的销售策略的改变，从GBALINK ZIP系列卡带开始改进卡带的生产工艺，卡带质量得到大幅度提高，这些都显示出一个厂家的敬业精神，尤其是最新上市的GBA ZIP SE卡带系列更是在外形上面更上一层楼，不仅模具质量前所未有的好，而且多彩的卡带能够满足不同玩家的需求。



此外，SE系列卡带的包装非常独特，如左图，烧卡器和烧录卡以及说明书光盘被放到了一个特制的铁盒（住校的同学可以用它当饭盒？◎_◎）里，这种包装是以前GBALINK推出的限定版包装，而现在全面应用到SE系列卡带上，使得SE系列卡带在外形方面也上了一个档次，GBALINK这次做得棒！

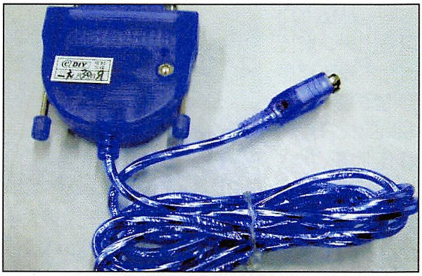
随带的GBA LINK烧卡器是水晶色的新版烧卡器，自上次GBALINK进行换代后，老版的烧卡器停用，此种烧卡器自然成为标配。

使用篇

GBALINK到了现在的ZIP SE卡带都还是使用的打印机接口标准烧卡器，所以使用起来没有采用USB接口标准的其他烧卡器方便，在使用之前，需要先在网上下载最新的烧卡程序，目前最新版本为4.0版，如果附增的光盘中驱动程序低于4.0版，请尽量不要使用，因为版本越新，功能越多，性能越稳定。

打开下载的驱动，系统会进行安装，安装完毕后就可以将烧卡器连接到电脑上面，然后在"开

我在玩SP时经常有人问我："你手上拿的是什么东西"？答曰："游戏机"。"那还硬装手机也套个套"！我晕……（SP防震防滑套是也）刘禹佟；22；男；102209；北京市昌平区北七家镇歇甲村张山转刘志勇收；兴趣：掌机、唱歌、听歌；



始——程序"中打开GBALINK烧卡程序，进行ROM的烧录。

几乎每种烧录卡的程序核心从开发到现在都未有大变动，GBALINK也不例外，最新的4.0版烧卡程序无论是界面风格还是操作方法都和老版大同小异，而且GBALINK的软件是业内公认做得好的，即使是新手也能轻松上路。

功能测试之压缩篇

压缩功能是我们需要重点测试的内容，由于在以前的掌机迷上我们曾经对普通的GBALINK ZIP卡带进行测试，所以本次测试将中心放在128M GBA ROM的压缩上，这里给出一些大容量游戏的压缩对比图。

游戏名称	压缩前	压缩后	压缩比例
索尼克战斗	128M	50M	60%
游戏王6－国际版	94M	56M	40%
零式赛车－猎鹰传说	100M	55M	45%
模拟人生－纯属意外	127M	93M	26%
马克思佩恩－英雄本色	125M	106M	15%
闪灵二人组－邪眼封印	128M	77M	39%
马里奥和路易－超巨星传说	128M	60M	53%

我们可以非常直观地看到GBALINK ZIP SE卡带的优越之处，通过压缩功能，我们可以将以前根本都不能想象多的大容量ROM烧到一张卡带里，再也不会像其他卡带一样出现顾此失彼的窘相，喜欢一次性烧许多游戏到卡带里的朋友绝对会满意这个功能，不过从图上我们也可以看出，每一个游戏的压缩比都不是一样的，像索尼克战斗压缩前为128M，压缩后为50M，零式赛车－猎鹰传说压缩前为100M，压缩后则为55M，压缩比比较高，分别是60%和45%，但是像马克斯佩恩－英雄本色就不同了，压缩前有125M，压缩后还是有106M，压缩比只有15%，又如模拟人生－纯属意外，压缩前为127M，压缩后仍有93M，压缩比为26%，可见压缩比因游戏ROM不同，那些无用信息比较多的ROM压缩起来就会有较大的比例，但是这都是在系统默认的压缩等级之下得到的数据，如果将专用压缩格式的压缩等级调低，那么像零式赛车－猎鹰传说压缩后就有63M，而马里奥和路易－超巨星传说用该等级压缩后则是68M，其他的ROM在使用此等级后也会出现体积增大的现象，其实这是GBALINK为解决ZIP压缩格式在GBA上运行时解压时间过长而推出的解决方案，记得GBALINK ZIP卡带系列刚推出时还有一个ZIP压缩格式的选项，利用该格式压缩后卡带虽然能够容纳更多的ROM，不过解压时间实在是不堪一提，所以在现在的软件上，EDIY小组取消了ZIP的压缩格式，这也是明智之举！所以如果你想在解压时少花点时间，就可以在软件的系统参数里设置一下专用格式的压缩等级，不过就测试看来，大家还是用默认的设置吧，因为即使用最高的压缩比在GBA上的解压时间也是能够接受的。

功能测试之SMS篇

GBALINK除了硬件上的新意外，软件的杰出也是其卖点之一，比如近期增加的烧录卡软件记忆棒（SMS）功能更是如压缩功能刚推出时在烧卡界掀起不小的波澜，在之前国内某电玩周边厂商发布的硬件记忆棒在玩家群中口碑不错，从客观的角度来看实用性也比较高，EDIY小组吸取了其精华，独创一派，利用软件给广大GBALINK用户提供了一个崭新实用的功能，实际上是为GBALINK硬件进行了免费的升级。

进入游戏选单后选中某个游戏后，可以看到下方的提示，按住"SELECT"键就可以进入SMS操作界面，出现的对话框有三个选项，第一个"backup saver"即是对游戏记录进行备份，选中后就会进入备份界面，这时候可以看到记忆空间里面已经备份的游戏存档，选中一个位置进行备份，如果这个位置已经有存档，那么就会提示是否覆盖记录，同

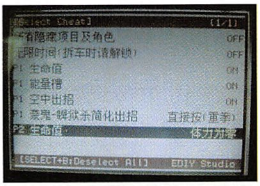




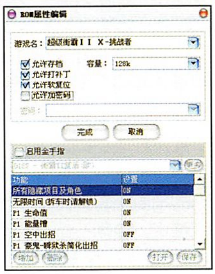
时，在选中某一存档的同时按一下"SELECT"即会提示是否对存档进行删除操作，在界面的右下方有直观的剩余空间显示，用户可以方便地管理自己的存档。而更新/恢复游戏存档则是在进入游戏选单时按"SELECT"键，选择"restore saver"，进入恢复界面，选择需要恢复的存档，按"A"键即可。

和硬件记忆棒相比，GBALINK提供的SMS系统还有能显示中文，记忆空间大，操作方便的优点，GBALINK用户们有福气啊。

功能测试之金手指



国产烧卡器中最早实现金手指功能的是EZFLASH2，而GBALINK也紧追不舍为卡带增加了金手指功能，在选中游戏后可以双击游戏名称或者右键单击再选择属性编辑，此时在属性对话框中可以进行金手指编辑，如要使用金手指需要先在"启用金手指"前面打勾，然后就可以对金手指进行操作了，在这里你也可以通过"打开"命令进行金手指的导入（为*.cht）格式，编辑完后点击上面的"完成"按钮，这时候你就可以看到游戏选单的金手指项已经由以前的"不使用"变成了"使用"，当然，这只是软件上的操作，实际上到了GBA上，也可以进行金手指选取，选中游戏后按"A"键，就可以看到金手指列表，选取需要的金手指，最后按"START"进入游戏。



功能测试之大杂烩

[游戏解压时间测试]

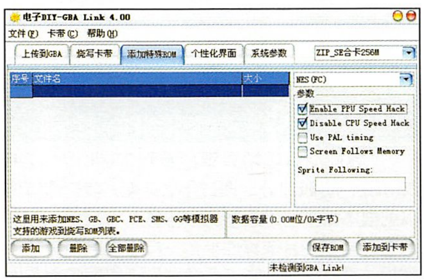
游戏名称	压缩前容量	压缩后容量	解压时间
快打旋风	31M	21M	15秒
瓦里奥4	64M	33M	33秒
超级街霸Ⅱ	64M	43M	33秒
最终幻想战略版	128M	47M	63秒

以上为每种不同容量的游戏在GBA上的解压时间，从图上可以看出来，解压时间不受压缩后容量的影响，32M的快打旋风解压时间为15秒，为同为64M的瓦里奥4和超级街霸ＩＩ虽然压缩后容量大小不一，但是解压时间相同，而最终幻想战略版这个大块头的128M游戏解压时间则是63秒，从对比图上也可以看出GBALINK压缩的厉害，64M的超级街霸ＩＩ和128M的最终幻想战略版压缩后大小只相差4M，特别是原本为128M的最终幻想战略版压缩后只有47M，这不得不令人佩服……



[直接烧录特殊ROM]

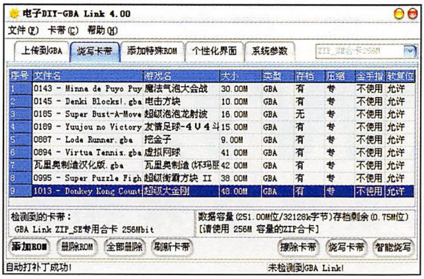
GBALINK一直以来都提供了直接转换特殊游戏ROM（如NES、GB、PCE、SMS等）为GBA格式的功能，实际上该功能是利用了软件内置的一些ROM转换工具完成的，比如NES ROM是用pocketnes转换，GB ROM是用GOOMBA转换，虽说用户可以自己用这些工具单独转换，但是都不如直接在烧卡软件中直接添加再由软件在后台转换来得方便。另外一点就是似乎NES ROM可以直接在"烧写卡带"标签里添加，然后烧录前软件自己转换GBA格式，而GB、PCE等文件则需要在"添加特殊ROM"标签里进行转换。



[游戏存档测试]

让人遗憾的是GBALINK ZIP SE仍然不是硬件记忆，也不支持1M FLASH存档方式，所以某些游戏不打补丁无法运行（比如口袋），所幸的是需要打补丁的游戏为少数，而且EDIY更新烧卡软件的频率很高，所以这个问题不会影响什么，不过还是建议GBALINK在下一代产品中增加硬件记忆功能，毕竟这是大趋势，在其他产品竞相支持硬件记忆时，再没有也就真够勉强的。

可不可以介绍一些国产的游戏，老玩日本及欧美的游戏总是觉得有点儿对不起我亲爱的祖国，偶尔也该支持一下大陆的游戏产业，可不可以登一下火影忍者《最》的攻略。刘依风；17；男；272000；山东省济宁市第一中学高二18班；



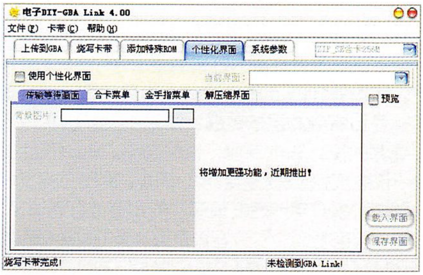
[烧卡速度测试]

GBALINK从诞生之日到现在的GBALINK ZIP SE都是用的并口系统烧卡器，和其他采用USB接口的烧卡器相比就存在很大的速度问题，如下表，烧录一个32M的游戏就需要1分33秒，这个时间人家EZF烧64M的游戏都绰绰有余了，而烧录256M游戏合集更是得需要整整的10分钟，而且因为是并口的原因，在烧录时会占用大量系统资源，可以说除了烧卡，其他的事都做不了，汗……真不知道EDIY小组是如何想的，一直都不更换烧卡器的接口，我想应该在下一代产品会改进这个问题吧，毕竟现在已经形成这种体系了，可现今那些特别看重烧卡速度的朋友也许就不得不因为这个原因而放弃GBALINK了。

游戏名称	游戏容量	烧录时间
玛丽奥赛车	32M	1分33秒
瓦里奥制造	64M	3分3秒
最终幻想战略版	128M	6分20秒
256M游戏合集	256M	10分10秒

[个性化界面]

在GBALINK烧卡软件上有一个标签页是"个性化界面"，这项功能的出现也是GBA烧录卡发展的一种趋势，随着本身游戏功能的完善解决，烧录卡要想赢得吸引力就不得不在这些东西上花心思，从图上我们可以看出GBALINK提供了"传输等待画面"、"合卡菜单"、"金手指菜单"、"解压缩界面"等几个可以更换背景图的界面，不过很遗憾在本版本的软件此功能还未开放，所以我们也就无法进行测试。



总结：从总体上讲，GBALINK ZIP SE卡带是很让人满意的，它具有高性能以及多功能的特性，是GBA DIY爱好者不可缺少的利器，开发者EDIY小组严谨认真的态度又让每一个用户能够享受到最完善的服务，同时，由于GBALINK可以使用改造过的D卡作为烧录卡，所以，可扩展性在同类产品中算是最强的。

优点：

1：独有压缩技术，可使卡带内容下更多的游戏

2：软件记忆棒，方便实用

3：金手指功能帮助玩家顺利通关

4，D版改造，变相增加价值

5：软件设计游戏，操作简单

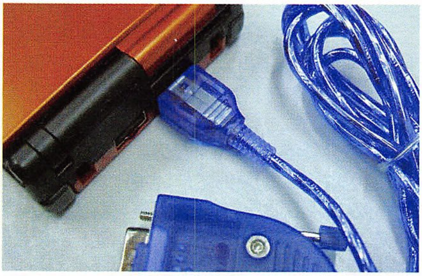
缺点：

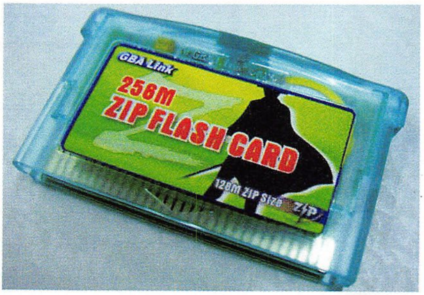
1，烧卡速度慢，携带不方便

2，不支持时钟

3，不支持硬件记忆，

4，不支持1M FLASH，口袋妖怪不打补丁无法运行





文/窗外不归的云

雪人：难道《火影忍者》是国产游戏吗？
酷酷小狼（《动新》见习编辑）：身为一个火影FANS，我可没听说过这种事！

妖姬本色 EWIN

烧录系统全程揭秘

外观篇





Ewin烧录系统的外壳包装主色调为红色，包装的尺寸不是很大，比SP的略大一些，包装材料为灰卡纸，包装的图案设计不错，简洁明了，直奔主题，蓝色的"EWIN"非常醒目。拆开包装，可以看到内部同样用灰卡纸隔成两个部分，一部分装线，一部分就是烧录器和烧录卡了。有点遗憾的是包装的纸厚度略显单薄，如果能把内层搞成厚一点的瓦楞纸，一定对产品运输中的保护是有作用的。

附带的线材质量不错，透过透明的护线外层，可以清晰地看到内部的金属屏蔽层，要知道这对稳定都是起很大作用的，线的长度大概有1.2米左右（个人是非常讨厌很长的线，一来线越长信号衰减越厉害，二来外设越来越多，线长了绞到桌子上一大堆非常难看，呵呵）。

烧录卡插到烧录器内外层用塑料棉袋包装，这也是为什么Ewin的包装偏小的原因了，Ewin官方推出的颜色有5种：黑色透明、红色透明、蓝色透明、紫色透明、和无色透明。

烧录器的大小和EZ相仿，外壳的材质看起来很通透，磨砂纹比EZ的要细不少，手感非常舒服，卡带比EZ略薄一点点，插入SP时亦非常顺畅，整体的效果是令人满意的，模具的制作非常干净。有一点不足之处，希望官方能够改进，卡带金手指部分的接缝处间隙略大，如果能够小小修改一下，就比较完美了。

硬件篇



由于官方声明Ewin的烧录器和EZ/XG的烧录器是完全互通，所以这次重点介绍的就是烧录卡带了， 先拆开看个究竟。可以看到Ewin所用的PCB是深蓝色，举手透过阳光看，可以看到内层的走线，清晰的判断出其为四层线路。线路的设计非常专业，也很漂亮。PCB正面的IC有三块 电池下面的是控制芯片（传说中最核心的技术就在这里面了），拆开电池后发现芯片的字迹被打磨掉了，估计也是防止解密吧，呵呵。 右边是颗2Mb的SRAM芯片型号是EliteMT（台湾晶豪）的LP62S2048X-70LLT，其后

每期我都没看见我的话，但每期我都买，因为I LOVE《掌机迷》！王宗源；18；男；215001；江苏省苏州市苏安新村56幢603室；兴趣：玩GBA； 雪人：永远感谢那些默默支持我们的读者大人，您的信任与爱护将给予我们把《PG》做得更好的动力！




缀告诉我们这是一颗速度70的超低功耗的SRAM芯片了。在SRAM的正上方就是时钟芯片S3511A了，据官方解释这个是和口袋是完全兼容的，也不知道口袋的Z卡是不是也用这颗芯片呢？ PCB的背面是两颗富士通马来西亚封装的FLASH芯片，其型号为29PL12LM-10PCN，和256Mb的EZ2PS2和EZFA用的芯片是一致的，这也为后面我做Ewin和EZ的硬件指标对比测试所得到的结果基本一致打下了伏笔，总体来看EWIN的硬件设计和做工非常不错，硬件用料也很考究，2颗大容量的钽质电容和三洋的充电电池看着非常养眼。



上面都是看的，光看不练是不行的，下面就是在下对卡带的硬件指标测试所得到的数据情况。

烧写速度测试：

测试条件：

IBM T30（ CPU：1.8G P4M 内存：256M 硬盘：4200转30G 操作系统：XP Home版）

PC端软件均为最新版本

Ewin：烧录128Mb的数据所耗费时间（擦除加写入）216秒

EZ2PS2：烧录128Mb的数据所耗费时间（擦除加写入）213秒



耗电量测试：

测试条件： GBA SP一台（原装电池），测试时SP均开前光，音量最大。

第一个游戏：1360口袋妖怪火红	4小时08分红灯	5小时17分关机
第二个游戏：0171黄金太阳	5小时51分红灯	7小时13分关机
第三个游戏：1013大金刚	5小时03分红灯	6小时29分关机
第四个游戏：1370银河战士	4小时21分红灯	5小时35分关机

为了做这个耗电量测试搞的在下几天没有睡好觉，不过总算结果出来了，大家看到了，不同的游戏差异是很大的，不过最新出的这几款大作不很省电啊。据说D卡口袋妖怪火红在SP下也只能运行7小时，汗啊！

由于精力有限，这部分对EZ2PS2的对比测试在下实在不想搞了，不过从另外一位朋友的测试结果中得到的结论是Ewin 256 比 EZ1 128（INTEL）还是要省电一些的。

软件篇

本人拿到的是4月5日刚发布了最新版的Ewin软件，其软件的组成可分为三部分，驱动、PC端运行的客户端软件、GBA端运行的操作系统。其中Ewinflash.exe为PC的客户端软件，ewin.ews为GBA端运行的操作系统部分，tfloader.sys、tfwriter.inf和tfwriter.sys三个文件

望下期新增栏目“有奖竞猜”，中奖者获得10台SP，10盘EZ-FLASH，哈哈哈……（众人：又多了一个疯子！）
王骏超；16；男；402760；重庆璧山县璧山中学高2006级10班；兴趣：GBASP、玩CS；QQ：348571974；









为驱动部分。(不知道驱动的名称为什么和EWIN不相干,呵呵)

如果你是第一次购买烧录卡，驱动的安装非常简单,如果你曾经是EZ或XG1 、XG2LITE的用户,那么就要删除原有的驱动。安装新的Ewin驱动了，毕竟Ewin的烧录器是和它们通用的。当然有些用户就会有疑问,如果我即想用其它的烧录系统又想用Ewin,不是很麻烦吗，不用担心,只要将Ewin的烧录器插到另外一个USB口上安装驱动就可以了。

安装好驱动以后就可以点击Ewinflash.exe运行PC端软件了,可以看出PC端软件目前的版本号是V0.30A,程序的界面还是非常容易让人理解,操作模式上确实和EZ等烧录系统有很大的区别,开始还有点小小的不适应，不过进入状态后操作还是相当的方便。

PC端软件主要分2个窗口,左边的窗口中显示着Ewin烧录卡带中的目录结构,有点像电脑的资源管理器,右边的窗口主要用来显示当前目录下的文件和该文件的一些属性,当然对于我们这些GBAFAN来讲,这个文件最多就是 ***.gba了.不过令人遗憾的是目前的目录结构尚不能自己建立,和Ewin官方的管理员问过后,得到的答复是这样的---等程序稳定后,可以DIY的不仅仅是目录,呵呵。

烧录GBA的ROM是这样的，在左边窗口的"资源管理器"中选定某个目录，点击PC端软件顶部的"Add rom file(s)" 图标就可以在电脑上选定要烧录的文件了。选好后就可以看到该ROM的信息，从下图可以清楚地看到选定ROM的内部文件名、语言、发行商、存档类型容量大小等信息。语言部分用了一个小国旗来表示,看来Ewin小组还是蛮细心的，如果确定好后就可以开始烧录了,短短的时间在下就把Ewin烧录卡中灌满了自己喜欢的游戏。

下来就开始验证Ewin软件的第一大特色——32KB分区随意添加删除功能,删除很简单,点选定要删除的游戏后,就会发现PC端软件顶部的"垃圾桶"图标亮了起来,点该图标确信删除后烧录器工作就将该ROM杀掉了。不管从前,从中间,在下分别测试了游戏的删除再添加 ,Ewin都从容地完成了任务,表现相当令人满意。烧录的

《掌机迷》快一年了，祝《掌机迷》越办越好，但我每期买书后回函卡寄来都没反应，希望《掌机迷》的大哥大姐送我《玛利3》的海报一张！这次的名信片中玛利真可爱！上期海报太好看了，但却是双面的，只好再买一本！

速度仍然维持在64M，檫除加写入110秒的范围之内,同时在下烧录了若干32KB的小文件后也验证了官方声明的32KB分区是正确的。

Ewin的第二大特色——全新的存档管理模式，在客户端软件中大家一定发现了左边的"资源管理器"内有一个save目录 下面分别是2个子目录 bank A 和 bank B ,这两个bank的容量分别是64KB，一共是128KB(也就是1Mbit) 开始在下有些迷惑，因为在看硬件的时候已经知道Ewin上面用的是一颗2Mbit的SRAM芯片,另外的1Mbit哪里去了呢？在对Ewin官方管理员进行求助后，才验证了我的想法.Ewin的SRAM芯片空间其实是分为三个部分，其中我们看不到的那个128KB为存档工作区，另外的128KB就是上面所说的那两个bank了,我们可以认定它为存档备份区，游戏运行的时候系统会自动地从存档备份区内提取同名的存档解压后放入存档工作区，游戏结束后系统自动地将存档工作区内的存档数据压缩放入存档备份区，不过大家的担心也就来了，这个128KB的存档备份区容量如此之小，能存几个存档呢？ 这就要看Ewin的存档压缩技术的表现了，让在下用数据说明问题。

分数	游戏名	压缩前	压缩后
0999	恶魔城晓月(全部存满)	32KB	0.47KB
1212	超级马力4(全部存满)	128KB	6.95KB
1360	口袋妖怪火红	128KB	6.45KB
0906	索尼克2	64KB	7.32KB
1013	大金刚	16KB	0.29KB
0760	口袋妖怪红宝石	128KB	6.18KB



即便是口袋妖怪这种1Mbit的存档Ewin都可以存近20个左右，类似恶魔城晓月圆舞曲的游戏更是能存270个之多，当然压缩的结果也是和不同游戏的存档数据有关系，但有一点是可以肯定的，存档空间不够的日子将一去不复返了， 同时Ewin的PC端软件可以对这些存档进行各种各样的操作，删除不需要的存档，把2个bank整体备份提取，也可以对其中任一个存档文件进行备份提取，同时也做个存档的文件和VBA的互通,考虑的相当周全，如果能把D卡的存档也能自由提取那不是更完美了。

Ewin的最新特色功能——游戏休眠功能，这个功能说起来大家应该知道，个别游戏本身就有支持，尤其是老任本家的游戏。不过遗憾的是多数游戏都无法休眠，而Ewin目前已经可以很好的支持绝大多数的游戏休眠了，在下测试的大概20多个游戏都可以正常休眠，更值得称赞的是一些图书、MTV等类型的GBA文件也可以支持休眠了，呵呵，是不是很不错啊。在下再也不怕MM叫时逼的我要关机重来了。

一个小亮点



这次Ewin在PC端也做了调表功能,(虽然后面介绍的OS中仍然有调表界面,不过和PC端来比的话，这个功能显然已经成为鸡肋。)其操作相当的方便,插卡后点击"表"图标就会出现当前的电脑时间，画面做得相当COOL，确认后卡带的时间就和电脑时间同步了，相当方便。

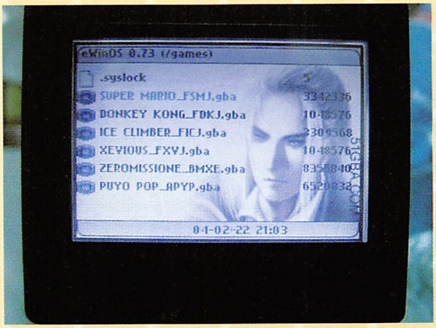
就目前的版本看来不足之处也提一

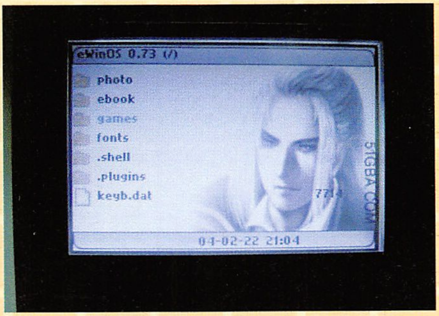
下，本次的PC端软件仍然是英文版本，虽然不会有什么功能方面的影响，但总归对有些用户是不便的，同时功能方面也应该进一步的加强，金手指，增加游戏的时候必须一个一个来，如果能够批量处理就更好了，还有一个提醒大家注意的地方是随意添加删除时尽量要把握这样一个原则，删除多大容量的游戏就添加相应大容量的游戏，(比如删除的是64M的游戏，就添加一个64M或者2个32M的游戏)这样就不会产生碎片了。

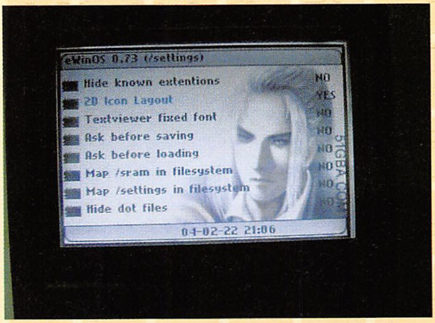
下来就让在下对GBA端的OS做一个介绍，开机后的桌面画面确实很眩，一改往日烧录卡开机后灰头土脸的样子，（各位其他烧录卡的FANS看着不高兴可以扔鸡蛋啊，扔石头在下和你没完！）据官方介绍这个画面是可以被DIY的，现在还没有开放，不过在下已经研究出如何更换桌面了，呵呵。

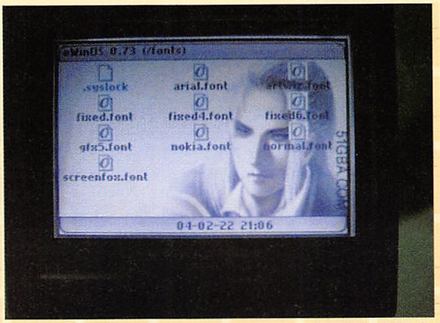
可以看到EwinOS的版本目前是0.76，OS的文件夹可以分三种类型，一种是系统文件夹包括 .shell .plugins ，其中 .shell下的文件主要是一些系统文件或者系统配置文件，而 .plugins下面主要是用来放一些插件的(插件主要是配合该OS实现其他功能的程序，比如听音乐看图片等等的）。目前官方提供的版本中也仅仅有一个BMP的看图插件，随着插件的陆续放出相信GBA就变成PDA了，呵呵。一种是普通的文件夹 其中有个fonts的文件夹主要放了一些字体文件，用户可以在这个文件夹选定自己喜欢的字体来DIY自己桌面，从功能上看个人认为这个文件夹应该划归到系统文件夹内，不过它前面没有那个点 ，在下好奇怪。其余的文件夹就是photo，ebook，games，这些大家一看就应该明白了吧，根据官方的介绍，将来这些文件夹我们是可以自己建立并更名的，真是好期待啊。

另外一种怎么看不到呢?按"START"键就知道了，这就是存档目录夹，可能是由于存档很重要所以默认隐含了吧。再按"START"就会进入另外一个存档目录夹内了，其中GBA端的sram2对应PC端的 bank A sram3对应PC端的bank B ，在GBA端就可以在两个存档目录内任意地删除和复制。









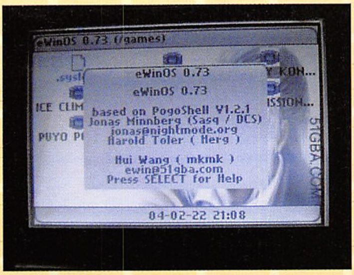
雪人：好，下期就送四面海报吧，销量乘4！ 飞月＋谭亮：@_@！
《机战》、《火纹》、《METROSD》、《牧场》……编年史、年代记，为什么没有《恶魔城》！我要一把火烧了你，木头，还有你雪人！

好了这里还要提一下的是OS还有一个强大的配置菜单。

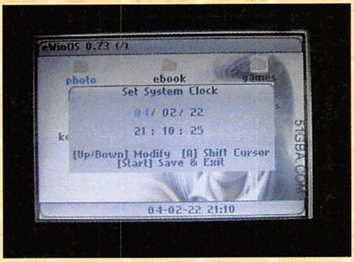
不足的地方有2点，第一该OS仍然是英文版本，第二该OS占用了2Mb的FLASH空间还是比较大的，听说官方打算开发一个传统的小容量LOADER，希望尽快完成，来弥补这个缺憾。

该介绍的都介绍到了，下来在下对Ewin的游戏支持程度做一个严格的测试，毕竟烧录卡主要的功能是为了玩游戏，这才是最重要的。

下面是我挑选的一些具有代表性的游戏进行的测试结果。







FLASH类

0760《口袋妖怪红宝石》挑选这个游戏的目的主要是考察2个方面，第一时钟的支持情况 1Mb存档的支持情况，测试的结果如下：该游戏可以很正常的存取，时钟走的也非常准确，不过有一个小小的问题是，当在口袋中调表结束后，OS系统的时间就归0了，解决办法是在第一次开始游戏调整时钟时把时间定在AM 0:00后保存记录，再开机调整OS中的时间，就可以保持一致了。

接着在下对 1141《最终幻想战略版》、1212《超级马里奥A4》、1360《口袋妖怪火红》、0171《黄金太阳》、0906《索尼克2》、1267《新约圣剑传说》的测试中发现不管是64KB或128KB的FLASH存档Ewin的存取都相当正常，可以看出Ewin的FLAHS仿真完成度相当的高，至少从目前国内烧录卡的情况来看是出类拔萃的。

EEPROM类

测试的游戏有 1013《大金刚》、1246《马里奥和路易-超巨星传说》、1252《波斯王子-时之沙》、1332《铁臂阿童木》、0002《超级马里奥》、0944《炸弹人马克斯2 － 红版》、1290《忍者神龟》、1294《SD高达G世纪》，这些游戏基本涵概了所有的EEPROM类型，Ewin存取表现都很正常。

SRAM类在下就不打算细测了，因为即便是早期的烧录系统，这方面的支持都没有问题，在下目前在Ewin上玩通了1370银河战士 也是没有问题的。

一个特殊的游戏：《龙珠Z · 悟空传》这个游戏目前多数烧录卡都需要单独打补丁去支持，在对这个游戏测试时，Ewin同样也败下阵来，看来也需要自己打补丁的。

总的情况来看 EWIN的存档支持还是非常不错的，尤其在FLASH类型存档的支持上非常抢眼，最后套用EWIN官方论坛里面的一句话，也能够代表在下的想法。

"其实烧录卡带想硬件完美对应所有的游戏存档，基本是不可能的。最终某些游戏的解决还是要通过软件打补丁的，可以说软件解决才是王道。当然那时解决的速度就很重要了"。

总评：硬件做工优良，FLASH仿真完成度很高，软件设计思想前卫，是一款很有潜力的烧录系统。

文/窗外不归的云

掌上风暴 玩转PDA vol.2

文/安娜

选购篇

上期我们简单介绍了PocketPC的由来、软硬件和选购的注意事项，这期我们卷土重来，再深入介绍两款适合年轻朋友使用的PocketPC。既然是适合年轻人使用的机型，那么首先外形要够酷而且要轻薄小巧，其次价格要适中，而且性能也不能太差。笔者挑来选去，最后符合以上条件的入选者有“两位”——MIO336和IPAQ1940(图1+图2)。MIO336是台湾老牌PocketPC厂商神达公司的一款产品，这款产品年初刚刚上市，凭借其优异的性能，低廉的价格，在上市伊始就赢得不少年轻人的青睐，该产品最大的卖点就是性价比特别高（1800元左右），而且身材很"魔鬼"--仅110克。IPAQ1940是惠普公司的一款中端产品，和MIO336一样，IPAQ1940也是一款轻薄时尚型的PocketPC，该机型较MIO336而言性能更加强劲，但价格要比MIO336稍高，目前售价在2300元左右。（MIO336+IPAQ1940详细参数）

图1





图2

首先我们由外至内仔细研究一下MIO336。Mio336的身段轻巧纤薄，其长度只有112mm，厚度13mm，重仅110克，完美演绎了"Pocket"的真髓。MIO336有两款颜色供买家选择：银色和罕见的黑色（一般PocketPC多为银色外壳）（图3）。MIO336外壳材质为仿金属塑胶，按钮上镀有金属漆，很容易掉色，大家可以涂一层透明指甲油加以保护。按键布局方面MIO336沿用了一般PocketPC的常规布局：一个十字方向键和四个快捷功能键，但它的十字方向键与其他PocketPC有很大不同，MIO336采用的是一个全方位的方向操控杆，无论是设计还是造工都很好，让玩家在玩游戏时能做到得心应手，操控也很流畅。四个按键采用蝶形设计，凸现美感，其手感也非常不错。MIO336的屏幕为65536色半透射型TFT液晶屏幕，这种屏幕要比一般手机的TFT液晶屏幕显示效果好很多，亮度极佳，让人看起来更加赏心悦目！处理器MIO336采用的是Intel PXA255 300MHz的CPU，虽然300MHz的CPU不是PocketPC市场上最强的，但就我个人感觉300MHz和400MHz的CPU除了玩PS模拟器时会有少许差别，运行一般软件两者基本没有任何差别，而且300MHz的CPU耗电量要比400MHz CPU要低一些。内存方面336配置了32MB Flash ROM和64MB SDRAM，前者是储存系统用的，后者是运行程序和存储文件用的。机身左下角内置了一个麦克风，录音时收音清晰、良好。MIO336采用的是不可更换式电池，需要经常旅游或出外的用家可能会有些不便。扩展插槽方面，MIO336的SD/MMC卡插槽和红外线端口都设计在机身顶部，目前带有红外端口的手机越来越多了，通过红外端口MIO336可以很方便地向这些具有红外功能的手机传送铃声和图



图3

寒风中我低着头手拿一本《掌机迷》11站在书报摊前拿出10元“买一本《掌机迷》11……”，中午我刚买好《掌机迷》坐在教室里刚准备看，“啊，好可爱的贴纸，送我们了”。我还没看过几眼的贴纸在一阵欢呼声中没了。

片，而且MIO336还可以通过红外线与手机连接上网，现在无须借助笔记本我们也可以随时随地移动冲浪了！由于价格和体积的限制，336并没有配备CF插槽，只支持SD I/O，这多少会给喜欢玩外接扩展设备的朋友们带来一些不便，因为目前SD接口的外接扩展设备还比较少见，CF接口的外接设备则比较普及，而且价格比较便宜，如果你有这方面的需要，那就要考虑一下了。另外336的耳机接口并不是标准的3.5mm,而是2.5mm，购买主机时最好让JS送一根2.5mm的耳机。

硬件配置方面我们基本介绍完毕，接着我们就一起来看一看MIO336的软件方面有何过人之处。值得一提的是随机附送的两个学习软件非常好用，MeReader(行动有声书)和远流字典通。有声书屋MeReader可以调节朗读的语速，跟读、复读,是提高口语的好帮手。MeReader还有睡眠学习功能,用户可以边睡边学，有效地提高了学E文的效率！远流字典通采用真人发音，发音准确清晰，而且有多种发音语调选择，童音的发音非常可爱。同时，该字典还支持即时翻译，大大方便了喜欢看E文书的朋友,在这两个软件的帮助下，学英语的朋友的英语水平一定能有所提高。（图4）



图4

多媒体方面，由于MIO336使用了微软最新的Windows Mobile 2003系统，此系统专门针对PocketPC的CPU做了优化,可以让PocketPC的性能更加强劲,因此MIO336多媒体视频播放表现十分出众!以前使用老Windows CE 2002系统播放250Kbps/s位率的WMV就已经是极限了,现在用新系统播放400-500Kbps/s位率的WMV都游刃有余。多媒体软件除了机器里系统内置的Media Player外MIO336自带的MP3播放软件功能也很不错，外形时尚可爱，播放MP3时非常流畅，美中不足的是该播放器比Media Player耗电。另外MIO336内置的喇叭音质也很不错，可以算得上同级PocketPC中最好的了。（图5）



图5

游戏方面MIO336的表现也相当可圈可点，笔者安装了帝国时代、古墓丽影这两款大型游戏，当游戏中同屏出现多个敌方角色时，游戏依然非常流畅，没有出现丢帧和拖慢现象。另外我还安装了PS和GBA的模拟器，PS游戏我选的是"三国六"和"恐龙危机"，速度达到了35-40FPS；GBA游戏我选的"鬼武者"，速度在30-40FPS左右，总体来说MIO336的游戏性能还是不错的。

神达公司可能很多朋友都还没有听说过，其实它是一家老牌的台湾电子厂商，它的产品涉足面非常广，在欧美PC市场中它的产品具有相当的影响力。神达公司的MIO系列Pocket PC从2002年下半年开始大举进驻国内市场，该系列产品在国内Pocket PC用户中的口碑还是相当不错的，神达的Pocket PC最大的特点就是兼容性好，系统稳定，价格低。

优点：1、价格适中，只要1800元左右。2、机身小巧轻薄，便于携带。3、外观设计美观，按键手感好，操控舒服。4、附送不少超值、好用的软件。缺点：1、机身采用塑胶外壳，容易刮花、磨损。2、电池容量较小，而且不可更换。3、耳机接口不是标准的3.5mm接口。

如果你对上面介绍的这款MIO336不太满意的话，别急，我们接下来再来看看这款系出名门的惠普IPAQ1940。惠普这台IPAQ1940延续了IPAQ1900系列广受好评的设计理念，外形小巧，质感十足。IPAQ1940采用的是Intel Xscale处理器的竞争对手三星的266MHz处理器，因为该处理器专门对PocketPC做了优化处理，所以它的性能和运行速度并不比Intel 400MHz Xscale差。IPAQ1940内存和MIO336一样也是32MB Flash ROM和64MB SDRAM。显示方面IPAQ1940采用了色彩鲜艳清晰的夏普

显示屏，内置蓝牙模块，可更换式电池，而且价格相对便宜，它的厚度仅为1.2厘米，重量仅124克,透反射保TFT彩色显示屏完美演绎视觉顶级享受。系统内置SD内存卡扩展插槽，可轻松存储更多的文件。超薄可拆卸/可充电电池延长了电池续航时间，使你免除到处寻找电源的困扰。IPAQ1940的按钮触感极佳，特别是在顶部中央的开关按钮，它既是按钮又可以做蓝牙状态显示灯。方向导航键在屏幕下方，导航键两侧各有两个功能快捷键，利用这些快捷键你能够快速地打开一些常用的软件。IPAQ1940的扬声器在方向键的下方，它的输出音量和平衡效果都还不错，没有一些Pocket PC声音小而且失真的问题。IPAQ1940的耳机插孔也是2.5毫米的，这种插孔和市场上大部分耳机是不通用，不过值得庆幸的是IPAQ1940随机配送了一条2.5毫米的耳机。IPAQ1940的网络扩展和无线应用能力也是出类拔萃。在串口、USB同步线、红外线接口和SD/MMC扩展卡插槽等接口之外，它还支持SD I/O和蓝牙接口。这些丰富的接口可以方便地将IPAQ1940与办公室内的计算机、打印机、扫描仪、投影机等设备连结起来。特别是位于屏幕顶部的蓝牙端口，既可以连接支持蓝牙技术的电脑、打印机和其他各种外设，也可以连接到拥有蓝牙通讯功能的GPRS手机上，实现高速无线上网，轻松冲浪，浏览网页、发送e-mail、通过MSN或PocketQQ实时和在线好友交流……大千世界,乐趣就靠自己找寻了。IPAQ1940还可以根据需要扩展功能，内置的标准SD扩展槽可以外接SD记忆卡、数码相机、GPS等，插入GSM/GPRS组件还可以实现手机功能。另外IPAQ1940充电时间也非常短，这对那些强调便携性的人来说是很重要的（图6）。


图6

IPAQ1940没有像其它机型一样附带太多额外的软件，基本是以系统内置的软件为主，包括Pocket版本的Word、Excel、Internet Explorer、Windows Media Playe等，只有一个图片浏览器软件是IPAQ1940自带的。性能方面IPAQ1940与以往旧的1900系列型号相比有了非常大的提升。视频播放和游戏运行更加稳定流畅。例如帝国时代以前在IPAQ1910上运行时，当屏幕出现超过25个以上的战斗单位时，画面会出现停顿或延迟现象，但在IPAQ1940上运行却没有任何问题，游戏非常流畅。H1940的声音表现相当好，这是Windows Media Player的升级提升了声音品质。我对IPAQ1940的显示屏留下非常深刻的印象，笔者认为这是目前市场上Pocket PC中最好的屏幕，屏幕亮度高，色彩艳丽决不是普通65536色手机屏幕所能比拟的。虽然IPAQ1940在打开背光的情况下只可以连续播放MP3音乐3小时46分钟，但考虑到它用的是较小容量的900mAh的电池,能取得这样的成绩还是非常不错的，在背光标准设置的情况下用PocketTV播放MPEG-1电影IPAQ1940维持了2小时52分钟,这个表现在超轻薄机型中还算中规中矩（图7）。笔者在IPAQ1940上也安装了PS和GBA的模拟器，PS游戏仍选"三国六"和"恐龙危机"，速度达到了40-50FPS（图8+图9）；GBA也选的"鬼武者"，速度在40FPS左右（图10），总的来说IPAQ1940的性能要优于MIO336。

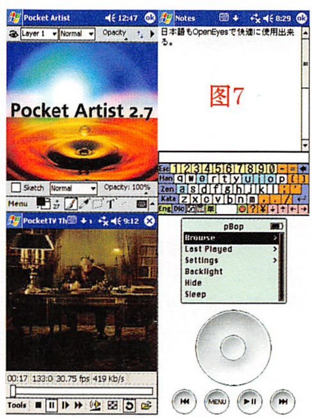


图7



图10


图8

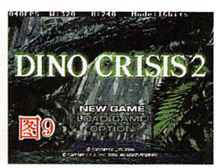


图9

IPAQ1900系列掌上电脑自问

李智；13；男；830001；新疆乌鲁木齐市延安路28号；兴趣：游戏、乒乓球；
"知道雷锋塔下埋了什么？丝绸、剪刀……还有本《掌机迷》。嘿嘿，嘿嘿嘿……"。"来，乖，医生给你《掌机迷》，跟

世以来长盛不衰,可以说IPAQ系列是Pocket PC中的无冕之王,其性能与品质均属一流,去年曾经热映的《恋上你的床》中郑秀文就曾手持着一款IPAQ1920掌上电脑，它的非凡魅力可见一斑。如果你的银子比较富裕的话，那么IPAQ1940将会是你不二之选!



图11

优点：1、电池可以更换。2、机身小巧轻薄。3、外壳质感极佳。4、带有蓝牙功能。缺点：1、电池容量较小。2、耳机接口不是标准的3.5mm接口。

经过我们上面的介绍你一定选定了自己心仪的机器，如果你想把自己的爱机"武装"得更加强大的话，那么就接着跟我一起来看看上面这两款Pocket PC的配件该如何选购。

存储卡:（图11）由于Pocket PC内置的内存比较小，而且还要分出一部分运行程序用，所以一块大容量的存储卡是必不可少的，因为前面我们介绍的机器只支持SD卡,所以在这里我们仅拿SD卡做一介绍。目前市场上口碑比较好的SD卡有松下、东芝、SANDISK等几款，一般建议大家购买这几个品牌的卡。选购时还应注意区分"高速卡"和"低速卡"，一般厂商会在存储卡正面标签或外包装上标明"HIGH SPEED"或"TURBO"等字样，表明该存储卡为高速卡，购买时可以靠这些标识来区分高/低速卡。另一方面也可以从容量上来分辨高/低速存储卡，一般来说大容量卡的寻址空间较大，高低速之分比较明显，而小容量卡（128MB以下）高低速之分不怎么明显，所以小容量的高速存储卡十分鲜见。（SD卡参考价格：128/256MB 350/650元）


图12

Pocket PC键盘:（图12 ）由于体积和重量所限，一般Pocket PC机身都没有配置键盘，仅在屏幕中虚拟了一个小键盘,如果你是一个文字工作者，那么选购一个外接键盘将会让你如虎添翼。（外接键盘参考价格：500元）


图13

Pocket PC电池：（图13）移动数码产品必不可少的伴侣，如果你需要长时间在外工作的话，那么建议你还是给自己的Pocket PC添置一块备用电池。目前除了原厂电池以外口碑不错的第三方电池还有HARDCE公司生产的电池。（电池参考价格：250元）



图14

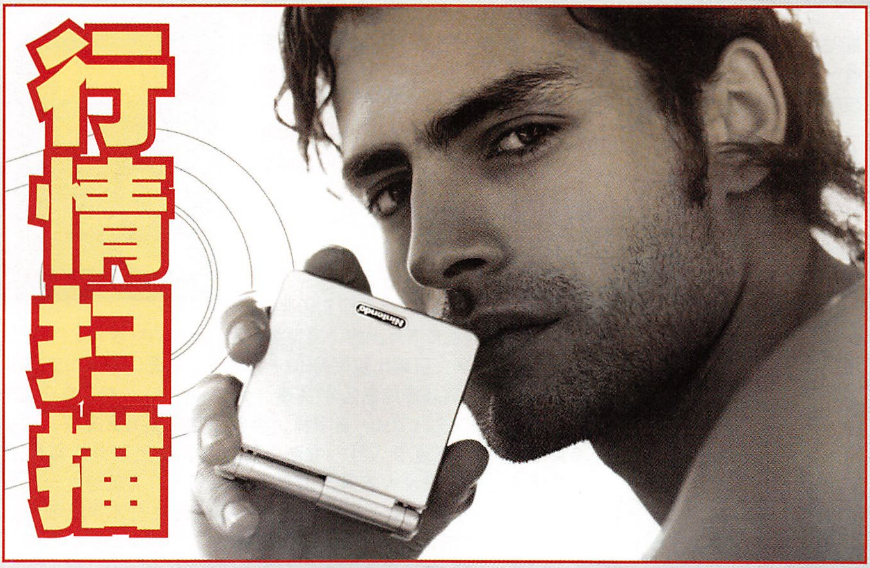
Pocket PC GPS模块：（图14）GPS全球定位模块，爱车一族必备良品。目前这种设备技术含量比较高,所以大部分产品质量都比较过硬。(GPS模块参考价格：500-2000元）



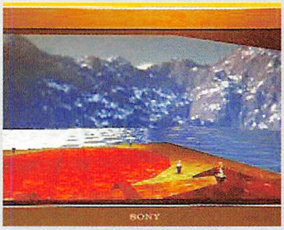
图15

Pocket PC外置摄像头:（图15）给Pocket PC装上一只"大眼睛"，可拍可录，其乐无穷。一般Pocket PC外置摄像头多为130万像素，要比普通手机上配置的摄像头强大的多。（摄像头参考价格：750-1300元）

PocketPC凭借其卓越的性能和亲切的操作界面一经上市就征服了众多的数码发烧友，我相信凭借其财大气粗的“幕后黑手”——微软公司的鼎力支持，PocketPC一定会有更出色的表现！如果你想找一个不会打翻GF醋坛子的私人助理的话，那么PocketPC肯定是你的不二之选，只因我们就喜欢!



主机 业界绝对震撼消息——PSP游戏画面首度曝光







一条一经发布就在网上广泛流传的消息，让所有掌机迷兴奋不已，这就是SONY PSP游戏画面的首次公布，首先是SCEA执行总裁Andrew House在GDC的发布会上表示，目前已有81家游戏公司加入了PSP游戏的开发行列。按地域划分，北美23家，日本24家，欧洲34家。其中几家公司的代表也在会上表示了对PSP的支持，包括EA和Vicarious Vision（与id合作把DOOM3移植到XB上的公司）。长期以来一直属于Nintendo阵营的Factor 5的代表也在会上做了发言。

在这次发布会上最引人注目的是Backbone公司展示的一款名为Death，Jr.的PSP动作游戏。这是该公司第一款专为PSP开发的游戏，其画面效果几乎可以与PS2游戏相比。

Death，Jr.的开发者之一Chris Charla对PSP给予了很高的评价："Polygon for polygon，PSP拥有比PS2更强大的机能，PSP在硬件上支持了大量以往在PS2上需要通过软件才能实现的特效"。

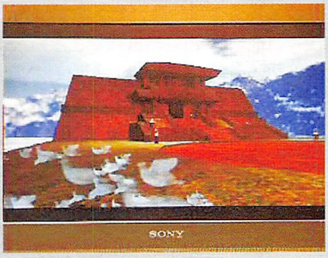
Charla还通过和GameCube的比较来说明PSP游戏开发的便利性。他指出Backbone从开始进行第一款PSP游戏的开发到游戏可以运行，只用了两个星期的工作日。而一个将PS2游戏移植到PSP的项目则用了不到四个星期。

House在会上也透露了一些PSP的具体细节。其中让人感兴趣的是，House表示虽然PSP所支持的802.11b无线LAN可以免去以往掌上游戏机所使用的物理连接方式，但是PSP也将能够连接到其他的硬件设备上。像以前传闻的那样，使PSP与PS2

感觉体育方面的游戏介绍太少太少了，像足球……这方面也有很多FANS。我提议创办菜鸟专栏，内容不必太多，定期都有就可以了。牟小磊；20；男；730050；甘肃省兰州理工大学197号信箱科2；

连接的工作正在进行中。PSP也将能够与PC连接，并有可能在两者之间传输，例如音乐和电影之类的数字媒体。





这是制造公司在会场上展示的PSP游戏《Death，Jr》的画面截图。尽管图片的效果不太理想，但我们还是能从中看到了psp的强大机能，画面色彩鲜艳，而且在3D的空间里表现得非常流畅，因为这只是PSP的前期游戏开发中的效果，所以实际的画面将会比这要更加震撼。PSP的机能确实已经超越了PS和N64，达到了和PS2的同一等级（而且PSP支持硬件光源，这是PS2所不支持的），而从索尼发表的言论中可知，PS2游戏移植到PSP上将会是件容易的工作，看来PSP的发展是无可限量啊！

主机　NDS小道消息

[NDS 可支持即时通信聊天以及相关规格]：据美国cnn的报道，任天堂的最新掌机“NDS”将会采用到目前普遍流行的即时通信聊天技术"IM"。IM是目前国际互联网上最为流行的即时通信技术，比如风靡全国的QQ就是采用了“IM”技术，当然，NDS不可能实现和互联网之间的通信，但是就NDS所具备的无线联网机能看来，它应该是能够实现局域网之间的即时通信。

同时报道指出，NDS届时会以一种带给玩家全新操纵体验的姿态出现，比如对应触摸屏以及标配无线通信等技术。

另外，cnn还指出NDS的详细外形规格：采用双屏幕的nds将可以类似现在的GBA　SP一样折叠起来，而主机的操控版面也会有两个，也就是说会有两个方向键和两个a,b键，可以支持同一主机双打系统。



NDS支持影片播放也同样是之前国外网站报道的一个热点，其实无论这个功能是不是NDS直接硬件支持的，都不是很重要，因为以NDS强大的机能来说，即使硬件不支持电影功能，那利用软件也可以实现的，只是这比较麻烦而已。

[NDS大爆新闻 售价仅30美元]：除了以上所猜测的功能外，据ATR分析师McNealy透露，NDS的价格为20到30美元之间，内建12款游戏，但由于这个价格比业界预期的还低，目前任天堂方是对此不做任何评论。

[NDS概念设计曝光]：根据英国科技杂志「T3」的预估，NDS主机可能是个类似微凸型、有点像个飞碟，可以掀开上盖的掌上主机，而且其中一个屏幕是触控式的，并根据任天堂规划NDS主机将有红黄蓝白黑五种造型，如右边照片所示。

到底NDS主机的外观是如此吗??!!目前众说纷纭的没有定论，不过对NDS主机硬件性能

最新市场行情

大家的说法倒是一致，根据多家欧洲、北美已经收到NDS主机游戏开发套件的游戏厂商表示，NDS的硬件机能比SCEI的新世代掌上主机PSP弱，3D运算能力为每秒钟12～15万个多边形，约与N64主机相当，而任天堂也打算在E3展直接以NDS主机展示N64上的游戏「马里奥64」，当作对NDS的性能展现。

主机 美国GBASP一年销售突破650万

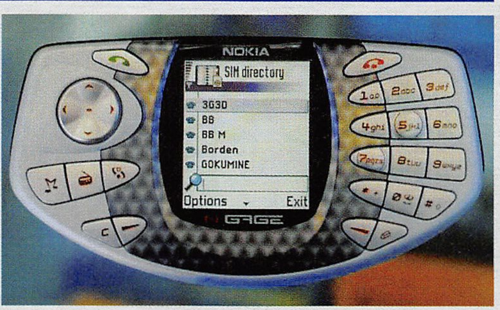


GBA SP在美国上市至今已经满了一周年，美国任天堂除了发表周年庆的消息外，并另外公布最新统计销售数字，一年间GBA SP共卖出超过650万台，是自有游戏机以来历史上最高的纪录。至于销售量如此高的原因，专家分析主要则是其外观相当讨喜，无论男女老少都会加以注意，统计中也指出，有35%的GBA SP持有玩家是18岁以上者，显示掌上型电玩不只是小朋友的专利。

目前美国共有500套以上可对应GBA的游戏，GBA系列主机（GBA与GBA SP）共卖出2000万台以上，而GameBoy系列的总卖出数量也达到1亿6千万台。

主机 炮轰自家新秀——NOKIA董事声称N-Gage将逐渐失去竞争力

日前，NOKIA的游戏业董事Parcy. Poronen表示，Nokia公司的的便携式游戏机N-Gage的销售量停滞不前，其主要原因是游戏的软件方面做得不够好。



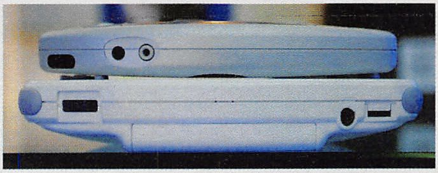
就现状看，有手机功能的N-Gage游戏很少。前几天，SEGA曾宣布正在制作N-Gage的游戏《口袋王国》由于机能限制了游戏的质量，而且价格也很高，所以该游戏的制作以及发行工作依然陷入了困境之中。另外作为一款有移动电话功能的游戏机，N-Gage已经逐渐失去了竞争力。

主机 改良版 N-Gage 预定于4月14日正式发表

由于没有达到预期的效果，NOKIA正在想法改善N-GAGE的销售业绩，先前曾报道过，手机游戏开发商 Monkeystone 创办人 John Romero(约翰 罗梅洛) 曾对外透露，N-Gage 将推出改良版本，如今此传闻已由 NOKIA 证实。NOKIA 于 GDC 2004 中正式公布改良版的 N-Gage 手机将于 4 月 14 日正式对外公布。

本次的改良重点有简化 N-Gage 手机通话功能的拨号与使用，让新版 N-Gage 手机使用起来能与一般手机感觉相同，以及变更 N-Gage 游戏卡匣插槽的设计，让更换游戏卡匣的动作更为便利。

新版 N-Gage 手机预定于 4 月 14 日正式对外公布，5 月于 E3 展展出，上市日期目前暂定为今年 9 月。NOKIA 希望以改良 N-Gage 设计，以及大力推动使用 N-Gage 手机独特通讯功能的游戏，藉以区隔 N-Gage 手机与其它可携式游乐器主机（如 GBA 等）的市场，打开目前 N-Gage 销售的僵局。



即便如此，国内的用户似乎也难以真正体验到N-GAGE的魅力，因为到现在，N-GAGE行货主机都没有在国内发售，一些尝鲜的用户实际上都是用着水货。

几日前，吾正在教室里玩SP，呼一只又黑又大的手拍在了吾的肩上，回头一看原来是校长，他说：“拿来”。我想这下可算玩完了……第二日，吾一到校，就被校长叫了出来，他一脸坏笑的问到：“有没有其它的卡带，借我玩一玩”。（其实我们校长才28岁）

烧卡器

就目前看来，烧卡器界已经不像前段时间那样闹得厉害，而是逐渐步入正轨，进入了发售高峰期，而且就业界风平浪静的形势看来，新一场烧卡器之争即在酝酿之中，因为EZ FLASH公司为了保住市场份额肯定在开发新一代烧卡器，而GBALINK由于烧卡器本身的缺陷也会开发新的烧卡器，这是没得说的，而其他几家烧卡器厂家自然也会随形势变化而行动。不过眼看着NDS与PSP的发售渐渐临近，希望烧卡器厂商们都能做好准备，迎接这新一场的挑战（汗……）。

烧卡器 EWINF上市 市场反映良好

前段时间给大家介绍的EWINF上市后市场反映极好，据销售商称该卡很受玩家喜爱，毕竟像这种做工好，外形又漂亮，功能又多又好玩的卡现在比较少了。我比较喜欢它的开放式框架，毕竟以POGOSHELL为基础做出来的OS要比其他卡更为完善。从几个基本特性看来，它完美支持时钟，支持硬件记忆，完美支持口袋妖怪，拥有它，别无所求，呵呵，大家可以去官方网站http://www.51gba.com看看，另外，EWINF的全国总代理是广东新亚电玩，有需要的朋友可以去那里看看。



烧卡器 GBALINK新包装又上市 金手指补完计划

GBALINK又出新包装了，烧卡器和上次改进的一样，但是包装不同了，新包装以黄色为主基调，当然，还是搭配了“饭盒”哦。

此外，EDIY小组为了使GBALink产品的金手指功能更加强大、完善，将于近期开展金手指补完计划。为此，他们特与模拟界的修改强人大胖子进行合作，将对GBALink软件配套的金手指文件进行全面整理、补充、测试。

GBALINK相关售价：

品名	单价(人民币)
GBALINK烧卡器	98元
ZIP系列64M卡带	118元
ZIP系列128M卡带	218元
ZIP系列256M卡带	368元
256M ZIP_SE卡带	498元

烧卡器 EZ FLASH推出3.03版烧卡程序

EZFLASH继推出5.02版烧卡软件后又很快推出EZClient 3.03，大家可以到http://www.ezflash.cn/zip/ezc303.zip下载。在使用前请先将驱动升级为压缩包内附带的1.510，而且使用SMS功能之前必须先到SMS功能页面格式化卡带，此外，使用SMS功能会占用2M空间，128M卡带的用户使用SMS功能后，有可能无法写入128M的游戏。以下为更新功能：



3.03 update
1.加入sms功能
2.loader SMS用英文的名称，并加上标示
3. 金手指刷新问题
4.多个小游戏的游戏丢失
5.512卡带的死机
6.EZ2 128+ 的卡以前的驱动有些小毛病(ver 1.51)
7.XCODE处理出错问题
8.EZ1加入金手指
9.金手指重写出错

周枫；16；男；530001；广西南宁市南铁北一区57栋1单元12号；兴趣：玩PC、XBOX、GBASP、踢足球；QQ：215149637；在家靠父母，出门靠朋友——PG。也尔盼；19；男；300132；天津市第五中学新疆班公寓楼204宿舍；兴趣：玩掌机、足球；

10. loader颜色
11. SMS format直接生成存档文件系统
12. EZ1写卡密码问题
13.游戏名1437
14.xcode到1437
15.boma,pocketnes,gooma,pceadvance,更新为最新版

周边 GBA新功能实现——漫画也可随心看



我们以前已经介绍过很多种在GBA实现看漫画功能的软件，这些都是GBA爱好者业余搞的，而日前日本AM3公司宣布与Celsys公司合作，把Celsys公司针对PDA、手机所设计的图片浏览软件引进到GBA上，让玩家通过GBA也能随时随地看漫画。

在去年日本am3公司曾针对GBA主机推出一个有趣的外围“Advance Movie”（就相当于国产的电影卡，不过这个是用SmartMedia记忆卡作为存储介质，价格比较高，而且不能自己转换电影），能让GBA透过特殊的SmartMedia记忆卡转接方式，让GBA摇身一变成为随身带着走的影像播放机，随时随地透过GBA看影片，而am3公司也陆续针对GBA推出过《名侦探柯南》等热门卡通，让GBA功能更多元化。

日前am3公司更是再接再厉，宣布与Celsys公司合作，把Celsys公司针对PDA、手机所设计的图片浏览软件“ComicSurfing”引进到GBA上，让玩家透过GBA也能随时随地看漫画，乐趣加倍喔。而他们也将在近期内推出全新的《Advance Comic》漫画系列，将与漫画家 赤冢不二夫 合作，把他的知名漫画《天才傻瓜六小福》改编成GA漫画。

这套“Advance Movie”是把运算芯片做在一个卡匣中，而卡匣卡片阅读机还有个插槽方便把SmartMedia记忆卡插入更换，藉此让玩家能更换影片内容。而32MB的SmartMedia记忆卡能存入长达24分钟的动画影片，以现在SmartMedia记忆卡最大128MB的容量来看足足可以存长达96分钟，将近一个半小时的影片长度，绝对够把一部电影塞进SmartMedia记忆卡中。

至于全套设备的售价也很便宜，这卡匣卡片阅读机售价2800日币，而SmartMedia记忆卡售价2000日币，玩家能购买空白SmartMedia记忆卡之后再花200～500日币下载影片资料，或是直接买已经存入影片资料的SmartMedia记忆卡。另外也可以购买已经存入26话动画的光盘片（售价6000日币），然后再慢慢把影片存入卡片中随时观看。

周边 国产GBA电影卡最新动态

关于GBA多媒体外设GBA电影卡的最新动态：以前许多玩家在上网查询电影卡GBAMEDIA相关资料时也许会感到困惑，因为在网上有好几个GBA电影卡相关的网站，虽然说这些都是官方网站，但是在浏览时却相当不便，在这种情况下，GBAMEDIA官方授权成立了专业的gba电影卡玩家支持中心。GBA电影卡玩家支持中心是由在电影卡方面相当权威的Dede带领的专业支持小组组织策划的第三方支持机构,经由GBA电影卡研发机构—逸趣科技及生产机构—瑞达行联合授权的唯一的电影卡在线服务机构，他们的服务原则是让全球的电影卡玩家能够在最短的时间内在获得电影卡最及时的发展动态、最完善的内核、最前卫的皮肤、最全面的影片资源以及最专业的技术支持，使您手中的电影卡内容更多、功能更全、使用更方便！截至发稿时，该网站已经发布了电影卡的最新10号内核，完美地支持了cd格式的音乐，有兴趣的玩家可以到www.gbafilm.com上面浏览一下。

《掌机迷》的数量要翻倍啊，不然我就要哭了。好容易才搞到一本PG，不到一星期，就被那帮人渣给“啃”烂了。啊，我的珍藏，我的爱人——《掌机迷》。杨云霄；18；男；210003；江苏省南京市中山北路南京政治学院29队9班；

另外，为了方便读者，我们收集了GBA电影卡相关产品的报价，如下：

GBA电影卡：RMB 198 元 (免费EMS发送)

小型CF卡读写器：RMB 70 元 (包含EMS费用)

GBA电影卡＋CF卡读写器套装：RMB 240 元 (免费EMS发送)

128M PRETEC CF卡：RMB 280元 (包含EMS费用)

256M PRETEC CF卡：RMB 470元 (包含EMS费用)

512M PRETEC CF卡：RMB 920元 (包含EMS费用)

GBA电影卡＋CF读卡器＋128M PRETEC CF卡套装 RMB 520 元 (免费EMS发送)

GBA电影卡＋CF读卡器＋256M PRETEC CF卡套装 RMB 700 元 (免费EMS发送)

GBA电影卡＋CF读卡器＋512M PRETEC CF卡套装 RMB 1150 元 (免费EMS发送)

GBA 视频卡(AV in) RMB 180 元 (包含EMS费用)

256 Mbit GBA Magic Flash 烧录卡：RMB 560 元 (免费EMS发送)

此外，为了方便玩家，他们还提供成套的高品质电影卡专用影视光盘，不过具体价格还没有定，但是比较便宜，比如100集柯南在RMB30元左右。我推荐大家到官方网站邮购电影卡，因为所有的邮寄用户在网站购买数据光盘的时候可以享受8折的折扣优惠呢。（以上均为参考价格）

周边　GBA（SP）视频、音频转换器







这个产品可以让DVD、VCD、PS2、XBOX及GAMECUBE等其它系统 屏幕显示的对应内容在GBA、GBA（SP）屏幕上显示。

它使用标准的AV输入（视频、左声道、右声道），并且带有耳机插口以供单频输出。耳机插口作为音频通道使用，声音不通过GBA内置扬声器输出。

内置屏显功能可用于调整声音、屏幕亮度、屏幕饱和度和左右声道。

上期咱们杂志已经对它做了详细的评测，所以我就不多说了，GBA玩家特别是住校的同学准备有个这东西还是挺适用的。



周边　GBA按摩师

在“游戏机地”发现一款奇特的GBA周边，GBA MINI MASSAGIST，按摩师？看看这照片大家应该就明白了吧。呵呵，没错，这就是个可以利用GBA来进行按摩（汗……）的周边，也不知道边玩边震的感觉有多爽(恶趣味……)？！



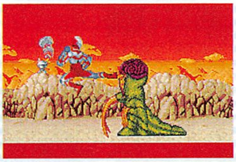
模拟汉化站

GBA超任模拟器SNES Advance 最新开发报告



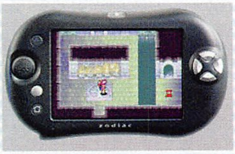
GBA上的超任模拟器SNES Advance日前公布了最新开发报告：新版本将会在图片方面做一定的改进，同时菜单上将增加设定键位功能，另外还放出了两个新支持的游戏运行截图，此外，最新ROM DAT文件发布，各位FANS一定要去下载哦。

GBA ROM管理软件Gba-shell发布1.63汉化版



由网友carlchina制作的GBA ROM管理软件Gba-shell发布了1.63汉化版，以下为原话：一个方便的GBA ROMS查找管理软件,你只要选择你的游戏就可以显示标题图片和游戏中的图片,方便玩家找到要找的游戏,双击即可运行。界面很方便简单，只要设置好目录即可运行。新版本还增加了循环标题图片和游戏中的图片的功能，希望喜欢GBA游戏的玩家下载。请先安装原版。

超强掌机“Tapewave Zodiac”模拟器Firestorm gbaZ



相信大家以前在新闻里或者网站上都见过一个超强的掌机“Tapewave Zodiac”（实际上它是一个PDA，只不过游戏功能很强，而且外形巨像游戏机），而现在发布了一个能够在它上面运行GBA/GBC/GB游戏的模拟器，有了这个，同时拥有这两个的玩家现在可以丢了你的GBA在家里了，只要带上Zodiac也可以玩GBA的游戏了。模拟器的界面简洁明了，能够让你在Zodiac主机上以GBA主机的原始分辨率全速运行，而且还能够自定义背景；你也可以选择全屏来运行GBA游戏。可惜的是，这个东西可不是免费的哦，需要花费$19.99来购买。这个东西出现究竟是好是坏？仁者见仁吧，主要是看大家如何用，网上有人留言这样说：“这年头有了模拟器，主机和主机都分不清了，唉，真不知道模拟器是好是坏，以前很想买所有的主机，，现在有一台电脑，就等于什么主机都有了，郁闷死”……汗，不知道老任会不会龙颜大怒……



混沌星辰小组消息大串烧

图书仔II发布： 图书仔II在保持I代原有优点基础上，代码全部重写（高效、省电），同时增加skin、font、压缩（文本和图片）、加密（任意文件夹即文件）、多重登录等功能、强大的目录管理编辑，文本分页随时可中断,随看随分，再大文本无需漫长等待。



CSAGBLib G B A 开发包v0.40 β： 本次更新便是IDE环境升级以及将CSAGBLib分为Debug版本和Release两个版本了,生成的可执行文件不尽相同。开发库方面在标准库和扩展库上都有不同程序更新。此次的更新版本绝对和以前大不一样。本次最重要的更新便是IDE环境的升级以及将CSAGBLib分为Debug版本和Release两个版本了,两个版本大致功能一样，但生成的可执行文件却不尽相同。当然，开发库方面在标准库和扩展库上都有不同程序的更新。反正，此次的更新版本绝

买了这么多期，寄了这么多回函卡，贴了这么些邮票，虽然没中得GBASP很遗憾，但我会一直支持你们的。
陈庆铎；19；男；132000；吉林省吉林市昌邑区通潭西区3-1-13号701室；兴趣：看动画片、玩掌机游戏、打篮球；

对和以前的大大不一样哦，至少在编译连接的时候不会再出现以前那讨厌的错误信息了咯。



公开原创游戏《麻将方块之更强·更快》封面：混沌星辰在《图书仔II》软件完善之际，开发包和游戏的开发也没有停歇，以下公开混沌星辰力作《麻将方块之更强·更快》的最终确定LOGO，此游戏可以选择男、女主人公，主人公分别进入不同的游戏，争夺最强和最快的冠军。

混沌星辰4月1日隆重开张：经过长达一个月的测试（混沌星辰社区于2月26日成立，3月1日正式测试），在混沌星辰全体内部人员的共同努力下，把混沌星辰建设成了一个内容丰富，独具特色的大型综合游戏交流论坛. 玩家不仅可以在这里交流，得到你所需要的信息，更可以在这里一展才华－那就是他们的特色论坛－中国制造！中国制造分为五个区：原创作品－你有什么好的原创作品和软件都可以在这里展现给大家；开发技术－如果你知道最新最好的开发技术，请一定发在这里；游戏剧本－我们的目标就是将你的想象变为现实，把你的剧本开发成游戏；美术研究－用你手上的画笔描绘艺术，可以来这里；汉化探讨－关于国内汉化的一切消息,或者你在汉化时遇到问题也到这里吧！

同时，该社区诚征版主，评测员数名，如果你对哪个区感兴趣，并对这个区有所认识和有一定的管理能力，可以联系他们！评测员则需要有一定的写作能力，并且要关注游戏，有符合要求的也请联系我们！联系人：昊宁，QQ：139110152

GBA游戏王EX3完全汉化版





该汉化版已经全部完成，而且卡片都已经汉化了。喜欢游戏王的朋友不要错过——虽然我是提不起兴趣，呵呵，感谢KNIGHTSAN的汉化，以下为汉化者原话：感谢你下载和使用本人汉化的游戏王EX3！这一次汉化经过了一个多月的夜间活动后，终于完成了！从中我学会了很多新的知识：包括汉化的和游戏里面的！！这一次汉化的翻译主要是来源于九柳前辈汉化的游戏王6，和在任天堂世界Nintendo World BBS的游戏王专区下载的游戏王卡片查询器3.0版与其几位版主整理的：EX3全卡效果搜索导引！而有一部分卡片和系统的翻译，则是感谢“贱猫Anu”的翻译和几位热心的朋友帮助！至于有一小部分无法找到的普通怪物的翻译，则是由本人翻的！这次的汉化版由于本人的技术问题，还没能做到完全汉化，不过汉化度已达99%了！！就是在开始时的“按开始键”、“新的游戏”和“继续游戏”还是用洋文表示的！！不过我会努力尝试解决的！特别说明：这一个版本只保证中文版部分能正常进行游戏！其它语言可能会出现显示错误的现象！！最后如果你在进行游戏的时候，有任何问题，可以以QQ或E-MAIL与我联系！QQ：33361030 E-MAIL：knightsan@163.com

CGP小组复生，汉化游戏不断



《钢之炼金术士》列入汉化队列：CGP新生之后一直以低调、稳重来约束自己，但是为了避免汉化撞车，还是公布一下自己现在的工作进程和工作状况。

游戏王EX3汉化完毕之后，他们准备汉化Bandai-SE大作《钢之炼金术士》，现阶段程序破解已经完成，文本已经导出，已正式投入翻译制作。

希望大家一如既往支持CGP！

《阿滋漫画大王》中文版：云云又要郁闷了，这个游戏我都没玩过，555……看看汉化者的介绍吧。

提议&翻译、奇奇 校对、黑武士 润色、天天 字库修改、全球通 脚本修改、艾迪 测试、Justice Alex 逆转王子 幕后指使、疾风之狼。这个游戏去年就开始做了，但是因为……，所以现在才放出；汉化了大部分剧情和主要菜单，但是因为……，图片和制作人员名单没有汉化；特别送给奇奇，想告诉他大家都很想他。





GB的不灭传说

作者:BLUE KYO

vol.3

开篇的话:掌机迷已经一周年了,在这一周年里我们一起看着它逐渐走向成熟,所有的作者都很努力地在为这本书无言地奋斗着.在这里我祝掌机迷以后的路越走越顺,成为国内最权威的掌机杂志。

GB机型回顾之——眼睛的福音可以发光的GAMEBOY

GB游戏好玩是好玩,不过玩的时间长了难免眼睛会受到伤害,而且那种到处找光源的日子也不好受啊,即超薄GB出现后于1998年4月14日即将推出夜光型的GB,该机器最大的特点就是采用和手机一样的背景光源,可以让玩家们在夜里进行游戏,由于使用背光会加快电池的消耗,所以任天堂在机身上端加入了可以切换的开关,玩家们可以利用开关来决定何时开启或者是关闭。

机体的体积要比普通GB稍微大一些,不过它可是超薄的哦^_^,电池的使用量要比老机器多出5个小时,除此之外和以前的GB没有任何的改变,卡带还是一样通用的,并没有推出专门对应的游戏卡带。

热斗.侍魂 斩红郎无双剑

●厂商:TAKARAandSNK ●发售日:1996.8.23 ●类型:FTG ●容量:8M ●不灭程度:8

侍魂这个系列,每一作推出都会深受好评.在机厅大红大紫的3代也让TAKARA搬到了GB上,如此我们便能够在掌机上感受到"斩.无双"的魅力了(真三国无双系列玩多了?)。

侍魂作为武器格斗之首的原因就是拥有众多极具性格魅力的人物,以及他(她)们手中所持有的不同武器,而3代新加入的角色"绯雨闲丸"所使用的武器竟然是"黄飞鸿"的爱用武器"伞",这样的设定使得我们玩起来的时候感觉更加亲切啊!(而且该角色的使用率也大大的提高)而且GB版上还独有人物的故事模式。



再一次证明了中国人冲锋陷阵的功力后,拿着手里的书心里一阵满足;当翻到底页的时候,心中的不满又一次无限扩张,血红着眼睛化身为半兽人,期待一个月的厮杀……林思阳;广西;

GB的不灭传说

这次可以操作的人物总数定为12人，按键的设定则和热斗.KOF系列一样，是由按键时间的长短来决定攻击强弱的.而且玩家配合十字键与AB键还能够使出丰富多彩的必杀技，另外"不意打"和"怒气积攒"也被完整的移植过来。

此作侍魂与前作最大的不同就是拥有独特的"习者"系统，就算是玩家所使用的角色相同，但是该人物的"修罗""罗刹"系统也会让角色所使用的必杀技不同，除了这些还有适合初学者使用的"剑客"，中级者使用的"剑豪"，高手使用的必杀无限但是却不能够防御的"剑圣"，玩家们可以根据自己的实力选择不同的等级进行游戏，这就是侍魂3代的魅力所在。

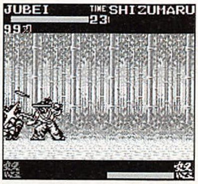
下面是经典的秘笈ORBUG回顾时间

■ 1、空中作战(BUG)

玩家在使用对战线进行游戏的时候，人物选择使用牙神和莉姆露露，游戏开始后牙神先将怒气达到MAX状态，此时莉姆露露(修罗)先使用"冻结地面"开始牙神防住，等"冻结地面"(623+B)飞上天空时，牙神立刻使用必杀五光斩(641236+AB)，如果莉姆露露没有防住的话便会让牙神抛上天空，而牙神刚跳上去的时候却被冻住了.等牙神站起来的时候，莉姆露露仍然在天空，如果不去碰她，那她便会一直在空中直到时间结束.使用该方法的时候两个人需要靠得很近。

■ 2、霸王丸的无限连杀

选择罗刹霸王丸，连续使用刚破(623.A)便能形成无限连杀.该招数在版边很容易使出，在版面中央则比较困难。



■ 3、娜可露露的无限连杀

选用修罗的娜可露露，当对手在版边时，用旋风(63214+B)，而空中烈斩命中后对手会进入一个较长的防御不能状态，可接重斩，闪斩(63214+B)，弧月斩(623+B)，使用该技能即使是对最终BOSS壬无月斩红郎，也可以轻松胜利。

■ 4、柳生十兵卫的无限连

用秘笈选出柳生，使用修罗，罗刹都可以，柳生这个角色在GB版本中实力极强，再加上有这么一个"简单"的无限连，可以说是全面超越最终BOSS，对战时候自己退到版边，等对手过来后将对手抓到后面，接着不停再使用"八相发破"即可轻松地达到无限连目的.如果将血值调到216MAX后即可看到连击数达到99HIT的"八相发破"，为了减少对按键的损耗，不需要连续按键，当使出一次"八相发破"之后系统默认的是10HIT，所以等着快要到10HIT的时候再按键就可以了。

PS：这个游戏带给我最大的震感莫过于8M的容量加上清晰的语音，游戏中的每一个角色基本上都有各自的招式独白，在当时的GB游戏上面算是相当罕见的.游戏虽好但是BUG太多，有些时候莫名其妙的就会出现一些令人措手不及的奇异场面，不过在当时这个游戏的BUG也给我们带来了很多快乐，比如看谁能够最快地使出某些人物的BUG，利用BUG决胜负等等....记得当时头一次玩的时候为了通关看结局，就连续的使用必杀技来结束对手，结果在某一次将对手的武器打掉之后站在武器旁边准备等着对方来拣的时候，趁机用超杀解决他的时候，结果发现对方却站在武器旁边不动了，就这样使得我在hard模式下也轻松的过关了.更加Q版化的人物，街机系统完全移植的魅力，众多GB版独有的BUGand连续技(^_^)构成了此次的"热斗.斩红郎无双剑".没有玩过或者已经玩过的朋友们何不在GBA上面再次体验一下这个独特的格斗游戏呢?

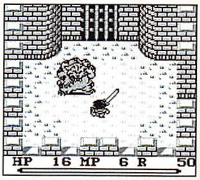
圣剑传说

●厂商：SQUARE ●发售日期：1991 ●类型：A.RPG ●容量：2M ●不灭程度：10



感人的情节，对人物性格细致的刻画，6种不同的武器再加上多样化的魔法攻击，构成的GB史上最成功的ARPG之一的圣剑传说，该作品拥有让你为它而着迷的理由，作为ARPG中的经典，圣剑传说所独有的必杀技，甚至比当时的某些ACT还要有趣，2003年10月份S.E公司又推出了该作品的强化移植版，对于在GB上面缺少的一些情节做了一次完整的交代.接着我们回顾一下那个时代所发生的故事。

游戏一开始，主角在一个斗技场内，面前的铁门慢慢的打开，丛里面窜出一只会用后脚站立行走的老虎，样子虽然很吓人但是脑子却很笨，只会按照固定的路线行走，熟悉了游戏的操作之后轻松地将它打败，打倒后又回到了那间牢房中，和地上的伤员交谈之后，知道了顺着墙边的藤蔓可以逃出这里，再次回到斗技场打败那只老虎后，顺着墙边的藤蔓来到了城下，向西来到悬崖，在这里遇到了最终BOSS他用魔法将主角打



下悬崖。

醒来后，先附近杀杀敌升升级，再去附近的村庄购买武器和补血道具，行进到中途的时候，会遇到两个女孩正在遭受怪物的袭击..上前消灭怪物后和幸存的女孩交谈，交谈后女孩成为了冒险中的第一个伙伴(和她交谈可以帮你补充HP)。来到一处山脚下顺着藤蔓来到右面的山洞，由于前面的路让一块巨石给挡住了所以只好再继续向上，在山腰处发现一间房子，和里面的老人交谈之后他打开了里屋的大门，在里面能够获得一把铁锹，回到有巨石挡路的地方使用铁锹打开通路从另外的一个出口离开，一边练级一边前进来到了一座宫殿，前面的道具屋里面会有一个人出售斧子(必要道具)，顺便在里面购钥匙，在宫殿里面发现了有一间屋子里面放着两张床，主角和女孩二人分别躺下。



醒来后发现女孩不在身边，马上冲出去寻找，无意中来到一处鳄鱼池，将它们全部消灭后可以得到钥匙，拿着它去东北方的大门就可以进入里面的山洞了，刚一进洞就在里面遇到一位魔法师和他交谈组成队伍，洞里面一共有两条路，先走上路，用铁锹打开秘道后会获得新武器，拿到手之后原路返回走下路，通过暗道后来到湖边，BOSS会出现，打败之后就可以学会火魔法同时获得一件秘宝。

自己回到之前的宫殿，装备刚入手的秘宝之后和右屋的守门人交谈，他会突然变成怪物，打倒后身后的门开了，在里面可以获得新武器锁链.来到顶层用锁链通过断层来到一处全都是棺材的地方，调查最下面一排左2号棺木会发现之前消失的女孩在这里，和她一起回到大厅后BOSS吸血鬼出现了，将它打败之后走出宫殿使用くさりがま前行来到河边，使用锁链过河后会到达新的地区，这里的敌人等级很高可以在这里LEVEL UP一会，来到东边的村子去正上方的宫殿，女孩会在里面祈祷，祈祷之后女神出现了她会告知主角玛雅之树的一些事情，这时最终BOSS又一次出现在主角面前并且将女孩抢走了，在村子里面有一家道具店在这里买下摇把.使用斧子清扫道路来到一个宿屋中，过桥后来到一个山洞，看到路口停着一辆矿车，使用先前买到的摇把发现矿车竟然可以使用，(此时装备くさりがま用来扳动里面的路闸)移动过几条路之后矿车撞上岩石，主角摔了下去。

再次醒来后(为什么我要说再次)和救你的矿工交谈使他成为你的伙伴(交谈可以购入道具)，之后和他一起去消灭破坏矿洞的主谋一条大蜈蚣，消灭之后回到地面(这时若回到矿工所住的矿洞，可以购买到强力的剑和防御工具)，进入矿工家上方的山洞，出洞后和从后面赶来的一个老剑士成为了伙伴，左转右转后来到了一艘巨大的飞空艇上，在里面的一间牢房里找到了被抓的女孩，可是大门却无法打开，于是三个人一起商量好逃跑的方法之后，主角来到甲板上走到飞船外围的窄道尽头和女孩会合，结果又遇到了最终BOSS，他用强力的火焰魔法再次将主角逼下。

掉落到民家后出门在村子里面更新一下自己的装备，之后出村向东走，过桥后来到一处河岸，到达对岸后会找到路行鸟的蛋，上前调查发现蛋已经孵化了，带上路行鸟(和它交谈可以乘上不但可以加快行走速度还可以使敌人的攻击无效化)来到西面的宫殿，从村人的口中听到："在某处有一个机关，解开方法的两个提示就是"椰子树和8".来到那个地方之后果然看到了有两棵椰子树，绕着椰子树走8字行路线，一声巨响之后，正前方出现了一个入口，在入口处可以和一个女孩结成伙伴，打败洞里的BOSS蛇女之后，女孩竟然也变成了怪物，对话之后忍痛将它消灭，回到宫殿后发现国王不见了，装备刚入手的宝物后调查旁边的鸟，将它变成人并且成为了伙伴(和他交谈可以改变背景音乐)。走下梯子后会取得强力的斧头，有了强力的斧头之后面对变成妖魔的国王也不感到畏惧.消灭后和同伴交谈会看到她弹起竖琴，城里面又想起了音乐。

出了宫殿来到原先被毒物包围的山路，进入里面的山洞，干掉水池里的大型螃蟹后出山洞前行来到山崖下.顺着藤蔓又来到一处山洞里，按照上-右的顺序打倒了使用流星锤的独角兽并且得到流星锤.再回来沿着上-上的顺序找到一个铁皮人使用流星锤将它倒。

继续前行，来到一座铁桥前通过后，身后的铁桥就断掉了，进入宫殿打倒里面的BOSS蜘蛛之后，终于再次的找到了女孩，之后主角又去拿了嗜血剑，干掉一个头目后走出宫殿，看到女孩正在门外，向前正想交谈女孩却走了，追上去的时候竟然又遇到了最终BOSS，眼看着他们俩个消失在了瀑布里，我却因为地震再次地掉下了悬崖，再次醒来后和左面屋内的大胡子交谈和得到了一只鸭子(可以下水)出村，从上方河边下水后，向东游，遇到第一个河道南下.上岸后，来到雪山山洞的最里层打败雪女，后来到位于半山腰的宫殿里面和右屋的魔法师交谈得到钥匙。

回到出发地点，向西北方向游，在遇到一条较宽的河时进入.上岸后，来山洞之前的路上可以购入最强的枪，来到山洞门口用刚刚获得的钥匙开门，打败里面的鸟贼怪(洞里面有一处机关可以用雪魔法破除里面是最强的斧)和一个熔岩怪后得到一把剑(さびたつるぎ).在回来的路上，进入一座孤岛打败里面的骷髅怪学会了最终魔法强力火球.回到获得鸭子的村子里来到地图中有水晶球的位置，对着右边的水晶使

若然雪人不想把自己的照片登出来，不如偷偷地把风林的照片拿出来亮相，我SURE读者们会非常喜欢。伍兆斌；14；男；510230；广东省广州市海珠区东晓路193号明珠花园牡丹阁907房；兴趣：看《PG》、玩POKEMON游戏、上网；

用强力火球术，地面会炸开一个地洞，跳下去后打败里面的小头目，来到一个有机关的地方装备(さびたつるぎ)之后对着机关挥动几下，突然地震随即被带出地洞，来到丘前进入刚刚升起的高塔之内，和里面的一位魔法使成为伙伴(交谈可以补充MP)来到顶层消灭BOSS后高塔塌陷了，同伴用自己的生命将我推到了对面，带着悲痛回到最终BOSS和女孩消失的瀑布前进入正中的暗道，来到了山顶的迷宫前，通过迷宫进入圣地和女神交谈之后会将那把(さびたつるぎ)变成最强之剑－圣剑，在玛雅之树面前和最终BOSS展开了最终的战斗.....风雨虽然过去了但是女孩仍然没有留在我的身边，倒是那棵玛雅之树上面架起了一座美丽的彩虹桥。

PS：当时玩过这款游戏之后第一个感觉就是主角太惨了，多次掉下深渊而且每次都大难不死^_^!!(什么体质?)女主角和马里奥中的桃子公主相比也不逊色，一次又一次失踪，不过游戏给我带来的快乐也是相当大的，比如说游戏中的解谜要素做的就十分精彩(强烈推荐不照攻略进行迷宫解谜)。可能你已经将GBA上面的圣剑传说复刻通关，可能你只玩过GBA上面的圣剑传说复刻，可能你对游戏的画面不是那么的注重，那么去玩玩这款GB上经典的ARPG吧，可能会让你找回那种单纯的快乐。

宇宙巡航机2

●厂商：KONAMI　●发售日期：1992　●类型：STG　●容量：1M　●不灭程度：9

这款作品．深深的印在老玩家们的脑海中(不过老是有一些人将它和沙罗曼蛇区分不开)。

作为一款STG名作，KONAMI在GB上面的制作方面可是下足了功夫，虽然在音乐方面有一些不尽人意，但是在系统以及关卡的设定方面可以说是达到了当时GB同类游戏的颠峰状态，难度可谓首屈一指，考虑到了难度问题的KONAMI也人性话的增加了难度．连射选择．并且还可以无限次的接关，这对爱机而又想将游戏练到达人状态的玩家来说可真是太体贴了。游戏一共有4关，每关的关底照例都会有一个总BOSS等着玩家。

游戏的武器系统大抵分为三大类：激光，上下飞弹以及多方向光束，而三大类中又分三类，共有9种不同的武器搭配方法，但是激光和多方向光束是不能够一起使用的．和上作相比子弹的飞行方向有了很大的改变，但是由于GB屏幕的关系子弹还是有一些看不清楚(可能KONAMI也注意到了这个问题，所以在2000年的时候在GBC上面推出的KONAMI名作合集中就包含了这款名作的彩色版，该版本新增加了练习模式)。

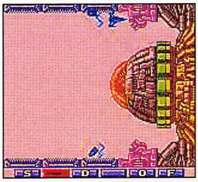
下面简单地介绍一下各关的流程注意事项以及BOSS的打法

■ 第一关"追逐"

刚开始就被一艘巨大的舰体追，注意躲避进入通道后的石头，剩下的难点应该就是在到达BOSS前的那段路，靠在屏幕后面在注意躲避发出来的子弹就可以没有问题的通过了．到达BOSS后优先消灭下面发射子弹的物体，消灭后，头部上方的物体会进行冲撞攻击，向下即可躲避，接着它会来到下面的位置，只需要注意它发出的子弹是"来回"的就可以了，过关后舰体会将座机武器吸走。

■ 第二关"脱出"

屏幕里半圆型物体是可以打破的(不然的话可是没有给你送武器的)，这关基本上在前面打就可以很轻松的到达BOSS了．BOSS战难度比第一关还要低，(注意移动到BOSS上方的屏幕上是不会撞死的)靠在右上角击破上面的武器接着在靠近下方屏幕的边缘处击破下方的武器(注意好激光发射的频率就可以了)，之后就可以轻松地攻击中间的核心了。

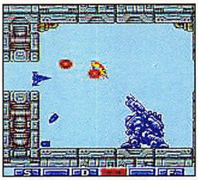


■ 第三关"相遇"

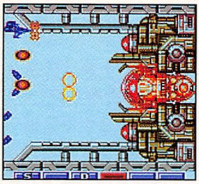
该关最头痛的莫过于那窄小的移动空间了吧?考验大家操作水平的时候到了，敌兵难度不大，操作好的话可以轻松的到达BOSS．BOSS发出的4道光束完全可以在第2个和第3个中间躲过，顺便攻击核心(BOSS在发射激光的时候会有一个明显的停顿，这个时候就可以到核心处攻击)BOSS发射陨石攻击的时候在下方可以完全躲避。

■ 第四关"对决"

开始不久后遇到第一个小BOSS完全没有难度，子弹可以打碎，击败后进入基地内部，敌人明显增多子弹也疯狂起来(HARD模式下)，不过有了前面3关的磨练通过应该不是什么问题(注意基地内部会遇到一种打不死的敌人遇到它时唯一的方法就是抓住它发射子弹的空当快速的通过它^_^!)。之后会遇到第二个小BOSS，在下页图位置下可以躲过它的圈弹攻击，利用这个位



坐在奥普浴霸上，嘴里嚼着泡泡糖，一手拿着GBA，另一只手不时地采出些"金矿"来……各位玩家，你是否被我这种高雅的玩法打动了呢？陈锐华；15；男；537200；广西桂平市第二中学三年级7班；



置将它击溃，接下来就又进入了残骸地带，移动空间又变得非常的狭小，和第三关一样发挥各位的操作能力通过此处进入最终BOSS战，最终BOSS也不过如此，注意它发出的横排激光就可以将它轻松的打败．过关后出现STAFF之后就是循环。

虽然屏幕的关系导致子弹看的不是很清楚，不过有句话叫做"瑕不掩瑜"武器系统的千变万化，难度的首屈一指，系统的体贴入微所构成的经典名作宇宙巡航机2，还有什么理由能够不让玩家喜欢呢？

PS：其实在GB上面我并没有将这款游戏通关，原因就是上面提到的难度以及子弹众多所导致的"死因不明"，正好那时对STG的兴趣也不是那么的浓厚便将它放置到了一边，直到后来，购入GBA后无意间在朋友家里找到了一盘"KONAMI名作合集"，进行游戏的时候正好就看到了那款我当时"放弃"的游戏，带着怀旧和重新挑战的心情将它通过（彩色的感觉确实不一样，当初困扰我的子弹模糊问题就这么简单的解决了）．通过之后才明白这个游戏的"独特"魅力，那时的它我想应该已经超越了始祖兄弟"沙罗曼蛇"……

赛尔达传说 不可思议的果实 大地之章（勇气之章）

●厂商：任天堂andCAPCOM ●发售日：2001 ●类型：A.RPG ●容量8M ●不灭指数：9



任天堂和CAPCOM联手开发的赛尔达传说最新作品，一共有两部：分别是时空之章和大地之章，两作都有着完全不同的故事情节，但是通关之后所获得的密码却是可以在另一个作品中与其进行联动的，游戏中共同所拥有的两处就是游戏的主题"不可思议的果实"和"指轮"了．其中获得好指轮的方法就是撞骑着扫帚满天飞的见习魔法使小枫MM了，不过她的出现是随机的（她出现时原本有敌人的场景再次进入时敌人全会消失，而且音乐也有些改变，地面上会出现影子），就连撞到时所掉下来的物品也是随机的所以S&L大法就没有用处了，要是在游戏过程中要是撞到了她就要手快一些，挑指轮和道具来抢，钱吗？就不要去管了。

时空之章中游戏的主线是改变时间的乐器，大地之章则是可以变换季节的魔杖，只要在地下宫殿中解开已经封印的季节之力后，就可以在地上世界中跳上树桩用季节之杖改变季节，熟练的运用季节之力就可以去到很多以前不能去的地方，游戏的操作和"赛尔达传说梦见岛DX"一样，玩家们可以很快上手并且熟练的使用所新增加的各项能力．并且游戏中加入了坐骑的设定，游戏中可以乘坐很多的动物，并运用它们的各种特殊能力通过关卡^_^。

下面送上大地之章的游戏攻略

一些提示

1．在攻略中使用的全部都是地图的坐标地址。

2．在攻略中并没有提到迷宫的解谜方法和中BOSS的打法，因为个人认为赛尔达的魅力就在于蕴含着丰富谜题要素的迷宫，只有自己解开谜题才会感觉到这款游戏的真正魅力）。

3．关于游戏的一些秘密我并没有写的非常详细，我会在以后尽量给大家整理出来。

4．玩这款游戏的时候使用GBASP配合效果极佳^_^。

我所要前往的地方是掌管季节之力女巫所处的季节神殿，当我接触到黄金三角后我突然被它所发出的神秘力量抛到了我与她命运相遇的地方，可是幸福总是短暂的，刚刚认识了她不久，她就被黑暗魔王使用魔法抓走了，而四季神殿也在一阵晃动中消失在了地平线上……

游戏开始后先熟悉一下操作之后向右走，可以看到很多人在那里跳舞唱歌，和他们每一个人说一遍话之后，和站在树桩上跳舞的季节女巫对话，之后季节女巫会让黑暗魔王抓走，而林克正要上前却被旋风击飞，画面一转，在远处的黑暗神殿中魔王为了破坏这个世界的季节，将季节女巫用魔法封在了魔力水晶中，从那一刻开始这个世界的季节变得杂乱无章。

醒来以后发现季节是冬天，先和上方的红衣女子对话，对话之后向下进入村子（每次进入村子时季节都会随机变换），在村子里面转一转先熟悉一下之后在（9.15）和（9.13）的房子里能拿到东西。如果日语基础不错的话到（6.13），房子内有很多鹦鹉，它们会告诉你一些和游戏有关的东西．（在（7.16）房子内你还可以为一对夫妻的儿子取名）．从西面出村，避开路上的敌人一路来到（5.14）进入里面的洞穴，在洞内找到最初的武器LV1的剑。

用剑砍掉洞穴上方的草，可以跳到井里，在里面可以获得30个水晶。回到村里，来到位于（7.15）的道具屋购得盾牌和炸弹，转过村子应该发现在（9.13）的房子中右边墙上有一处裂痕，使用炸弹炸开里面可以得到第一个果实，来到（10.14）用剑打开大门，进入后会看见一颗大树正在睡觉，用剑打破它睡觉时发出

希望告诉我网球王子的下载网站，我是网球王子的忠实FANS，我的朋友很像橘桔平哈。
邓娟；15；女；643000；四川省自贡一中初2004级3班；兴趣：漫画、电玩；

来的"呼噜泡泡"它就会惊醒，和它交谈选择不“いいえ”就可以得到打开第一关宫殿的钥匙。向(7.10)进发，过桥后在一个锁孔前使用钥匙，一颗矮树会升起，进入后就是LV1迷宫.在里面可以得到火种，有了它之后就可以点亮火盆打开前进的大门了，Boss战中只需要对它的角猛砍，拼都可以拼死^_^!!

回到村里后将得到的指轮拿到位于(9.15)的鉴定屋去鉴定，同时在里面还可以装备指轮.走到(10.15)，那个一直在睡觉的男子就会站起来和你对话，对话之后用红色果实烧掉前面的小树，来到(12.13)，会看到一个地下人自言自语了几句就走掉了，偷偷的跟上她，不可被她发现，最后来到(11.10)，到她消失的地方用剑砍掉草，进入地下隧道.来到地底世界的(5.3)处，进入里面和他们跳舞后得到回旋镖。(提示:红色的地底人共有三种舞姿，分别是向左、向右和原地转圈，当他朝同一个方向停留很长时间时那么就意味着你要向左或者向右两次)来到(10.1)处进入地下宫殿，得到四季之杖.出来后到(11.3)处，用回旋镖打水晶球将机关打开，进入四季之屋，得到冬之力.从地底世界出来，来到(12.10)处，在那里的树桩上使用冬之力，把水变成冰，来到(15.8)，再次使用冬之力，然后从上面向下跳到(16，8)的雪上，来到一个房子上面从烟囱跳下去，和里面养鸡的女孩对话可以得到铲子(在村庄里面会有一只羊用红色果实给它点火后它会交给你一本印有鸡图案的书，将那本书交个这个女孩可以得到鸡蛋，更加详细的结尾有述)出门，使用铲子可以将雪丘铲掉，这样就可以出去了.(利用铲子铲雪地可以得到很多补给物品)利用铲子和冬之力来到(14,9)的Lv2迷宫洞口.迷宫中可以得到道具手钳使用它可以推动蓝色的圆柱，在迷宫中有一个钥匙的得到方法很有意思，在限制的时间内使用炸弹破坏石头，到达放置钥匙的宝箱.技巧很好掌握，看各位玩家自己的啦.BOSS战，等着BOSS冲过来的时候将炸弹扔到它的嘴中，再用手钳举起丢进刺里反复即可。



来到(8.10)使用手钳搬开石头，向上走来到(9.8)与屋子里面的企鹅进行拳击比赛(它出招的和防御的瞬间才可以将它打至后退)，胜利后，得到拳击手套，向西来到(5.6)，将拳击手套交给袋鼠后，就可以骑上袋鼠，同时得到召唤袋鼠的号角(很强的伙伴，按住A键不放可以发出旋风，前进时可以踩碎雪丘)向下走，袋鼠可以跳过地上的坑，之后到达(4.12)利用袋鼠可以跳上去断崖，到了之后袋鼠就会离开，(此时千万不要回去否则上来就难了)向上来到位于(3.7)的房内，用剑打机关得到水门钥匙，出屋，进入右上方



的通道内.在通道内使用在(3.8)得到的速之果实(使用果实后可以加快移动的速度)，使用果实后踩下机关，然后快速的从桥上通过.从通道中出来到达(1.7)，到(2.9)使用水门钥匙，从通道中回到(2.7)，(之前回一趟村庄在道具屋内可以买到号角)跳下水后来到(1.10)会看到一只飞熊正在让怪物们欺负，上前救下，坐着飞熊来到(1.12)进入地下隧道，来到地底世界之后来到(6.5)的道具屋买下里面的心之碎片，(地上世界的钱是不能用在这里的，使用铲子可以挖到钱，多挖几次可以得到一个黄色的五角星)反复进入商店可以买到增加炸弹上限的红色爆弹，同时可以用五角星换得红色的蝴蝶结，拿到蝴蝶结后来到(8.8)又看到了那个黄衣服的地底人，将蝴蝶结交给她后她会用钥匙打开(6.4)通道的门来到另一边，向右来到(9.1)开门进入，用手钳搬开石头再次来到四季宫殿可以获得夏之力.从地底隧道出来，来到(1.8)，跳上树桩使用夏之力，来到(1.7)爬上藤蔓，进入Lv3迷宫.在里面可以得到跳跃道具羽毛.BOSS战，很棘手的一个BOSS需要一些操作技巧，让它挤下深渊后还需要从新来过(BOSS停下的时候攻击才会有效果)。

出迷宫后来到(7.7)用羽毛跳过深坑来到(7.6)使用剑打机关，将两座桥升上，来到(9.6)看到很多的深坑，这时使用号角召唤飞熊，连按A键飞过地上的深坑，来到(16.6)得到树之果实(使用可以让闭着眼睛的猫头鹰说话)，回到(14.7)得到水兽后下水逆瀑而上来到(15.3)，在左边瀑布处把石像推到一起，然后站在中间按住A键等石像过来后用回旋剑打(必须一次将4个石像同时打中)，打开机关使用羽毛跳过水，宝箱里可以得到金色铁块，之后在右边瀑布中用金色铁块换得脚蹼.来到(14.5)在上面按B键潜水来到(15.1)，往下跳可来到(15.2)进入那里的旋涡来到地底世界.先去(4.6)使用羽毛跳过岩浆，刚过去突然被一个地底人撞到了，随后羽毛又让他们用一个东西换走了，来到(3.6)的房内找到他们，还没有说话他们就跑了，紧跟着他们来到(2.6)，同样在不要让他们发现的情况下来到(1.7)用铲子挖到羽毛.来到(5.6)用羽毛跳过岩浆，进入山洞中，穿过来到(9.3)得到春之力.回到地上世界后来到(15.2)往下跳来到(15.3)，使用春之力.利用那朵花来到(16,2)会看到母鸡用手钳抓住母鸡后，快速按A键可使母鸡飞起来(好大力量的母鸡啊)，借助母鸡之力来到(16.1)可得到香蕉，将香蕉交给位于(16.3)的熊，可以得到熊.和熊一起来到(11.2)就可以获得龙之匙.来到(12.3)使用春之力后利用花跳上去来到(14.2)，接着使用冬之

雪人：俺倒是很想告诉你，可是不知道你想要游戏还是卡通。如果是游戏的话，可以去我们的合作网站看看；如果是动画的话，请关注《动新》的介绍吧！

杖来到(13.2)进入洞中,穿过洞穴后来到(13.1),利用母鸡飞到另一边,在(14.1)处使用龙之匙跳下去.来到(14.2)最后使用夏之力,进入Lv4迷宫.迷宫中可以得到弹弓(它可以配合果实使用).BOSS战,先用剑打它得钳子,等它张开眼睛后利用弹弓+黄色果实攻击它的眼睛。

出来后从(10.12)进入地底世界,使用羽毛来到(7.10),使用手钳取得大炸弹.来到(3.5)搬开石头使用羽毛和速之果实跳过坑来到(11.1),将大炸弹交给守门的人,他会将石头炸开,之后进入里面得到秋之力回到地面上后来到(10.10)使用秋之力,向右来到



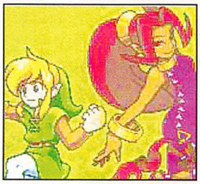
(11.9)用手钳搬开蘑菇进入Lv5迷宫.这关的宝物是新武器磁力手套(可以改变磁球的磁性),BOSS战,很有意思有一点像打转块,首先要将右上方的铁球吸下来,之后利用球来攻击BOSS,BOSS分散后就进入了打转块的游戏了(当然你要是用剑砍我也不介意),将分散后的BOSS一一打败后就OK了。

首先来到(1.8)使用冬之力,然后来到(3.13)使用炸弹炸开洞穴,里面可以拿到方形石头,再从(5.11)下水,游到(6.12)可以得到圆形石头.之后再来到(5.15)使用弹弓+红色果实点燃火盆将桥合上,过桥,对问号处使用树之果实(绿色的),敌人出现消灭后宝箱出现,得到X型石头.呼,现在可以去Lv6迷宫了,来到(3.8)向右走之后再向上走来到(4.7),将石头安在墙上,大门打开.接下来恐怖就要开始了。先在(4.6)处使用夏之力,之后来到(3.6)将石像向左推,再回到(4.6)使用冬之力,然后再来到(3.6)隔壁的(3.5)爬上楼梯将3个石像中下面的2个石像都往右推,再然后使用秋之力来到(1.5)恐怖还没有结束,接下来使用冬之力向左,使用秋之力向下,再使用春之力向右,使用夏之杖向上走后终于走出了迷宫森林.前进至(2.2)使用冬之力,来到(3.2)进入(2.1)将里面的石像推开,跳下来到(2.2)处使用春之力,再次利用花跳到(2.1)来到(1.1)就可以进入Lv6迷宫.进入迷宫前麻烦进入后更加麻烦,多多使用磁力手套和弹弓解谜.BOSS战,当Boss张开嘴后用回旋镖打,将4个嘴全部打掉之后,再用回旋镖猛打,当Boss的身体分开的时候,冲过去用剑砍一下中间的红色石头就Ok了,本关宝物LV2回旋标。

出来后先去一趟地底城市(在那里的道具屋顺便补充好消费品),来到(3.8),进入屋子与里面的人对话,然后回到地上世界,来到(13.16),按照如下的顺序推动门(从左到右)第三个2次,第二个1次,第四个3次,之后大门打开进入,来到(15.15)推开与其它颜色不同的桌子.再次进入地底世界来到(3.8)与船长模样的人对话,然后再回到地上世界,来到(16.13)使用手钳拿起骷髅头,来到(13.14)当走到流沙中间时骷髅头突然动了起来并且掉进流沙中,之后获得一个物品,拿着它回到地底世界的(4.4)将宝物拿去打造(选择最后一项),然后回到(3.8)船长处和他对话,之后自动发生剧情.剧情之后来到(3.14)在右边墙上使用炸弹,之后跳上木桩使用夏之力,前往(1.16)爬上树藤,来到(1.14)进入Lv7迷宫.此关的宝物是LV2的羽毛升级版翅膀(可以飞过3格).BOSS战,先要将BOSS的每个头各打9下,之后头部飞离身体时先消灭一个后马上将另外一个头部也给消灭,打骷髅时要用翅膀,否则不能够躲开它的地震攻击。

终于快要到最后的决战部分了,现在到(7.3)使用秋之力,然后前往(5.3)在那里使用冬之力从(6.3)进入地底世界中,来到位于(4.1)的地下洞穴中,往岩浆里面扔一颗炸弹,这时洞穴中的机关打开了,回到地上世界后来到(7.3)使用夏之力,爬上藤蔓从(7.2)进入Lv8迷宫.这次的宝物是LV2的弹弓.Boss战,需要用弹弓配合果实来攻击,接着就要用剑冲上去砍了(使用翅膀可以躲过白痴BOSS的攻击)。

回到村庄后,到(10.13)得到守护树的果实,然后前往(4.4)进入最终BOSS战。Boss战,第一个形态使用回旋剑来打,第二形态先用四季杖去打水晶之后再用回旋剑,第三形态,跳上BOSS的手,用剑猛砍额头上宝石(如果配合速度果实可以攻击BOSS多次)。



就这样我解救了四季女巫,并且将四季的魔力还给了她,在她的魔法之下地上世界的季节又恢复到了正常的状态之下,但是我的冒险并没有随之而结束……

下面说一些关于这个游戏的秘密

1.扰乱四季的黄金怪物和神秘的力量指轮

四个黄金怪物的位置

春天:勇者洞右边(6.14)

夏天:泥塘下方(1.13)

秋天:LV2迷宫门口处(4.5)

冬天:LV2迷宫门口处(4.5)

将这些位置的怪物消灭之后在(6.7)的树桩上使用夏之力.会出现楼梯和上面的背着风车的老头对话,可以得到一个攻击力加倍的指轮。

2.去得LV2剑和盾牌的方法

剑:一开始的村庄里来到(10.16)的房间里帮助那只羊点燃火盆之后它会送你一本印有鸡图案手册,拿着鸡手册到(9.9)和女孩(得到铲子的地方)换鸡蛋,出来后等着小枫MM出现后去撞她,并且和她换了布偶

最近,特地邮购了《网球王子2003》,我心怡了好久,正赶上《掌》10期的《网》攻略,很激动,超好玩,众小编倒和读者心意相通!穆怀楠;18;男;101500;北京市密云县第二中学高二7班;兴趣:打篮球、玩掌机;

前往(4.11)进屋与一位夫人对话得到捕兽夹.到地底世界配合羽毛来到(3.3),用夫人那得到的捕兽夹换来了一碗水,回到地面的(9.1)处可以换得罐子,拿着罐子到(14, 5)换得鱼,到(8.12)换大喇叭,到(12.2)换得蘑菇,冬天到(15.6)和巫女换得鸡,然后到(8.14)和钟表老伯换得润滑油,再到(11.14)换得留声机,然后到(1.5)的无限森林里按照如下走法得到Lv2的剑:冬之力往左,秋之力往左走,春之力往左,夏之杖往左走.呼 ,当然这些事情是在随着游戏进行中才可以完成的(注意如果你要是在一开始的村庄买不到用来召唤飞熊的号角,那么你就可以去做做上面的事情之后再回来看看)。

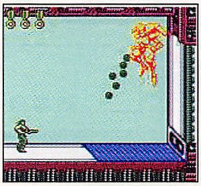
盾:地底世界(9.6)和(2.5)的宝箱里取得???铁,然后到(10.5)打造得到カタイの铁,最后再到(4.4)打造(选则右边那项)Lv2盾入手。

PS:不论是技巧上还是游戏的可玩性都大大的超越了93年的前作,玩这个游戏的时候虽然会遇到一时解不开的谜题而放弃,但是只需要一小会,马上就又投入到游戏当中去了,这就是任天堂和CAPCOM所带给我们的快乐。

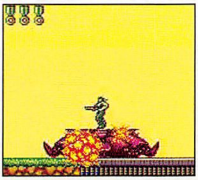
在这里要感谢我的同学"必差几",感谢他能够在挂"传奇"的时候空出那么一点点的时间帮我找这个游戏的相关秘密^_^!

魂斗罗精神领域2

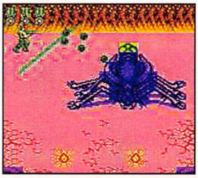
●厂商:KONAMI ●发售日:1994 ●容量:1M ●类型:ACT ●不灭程度:8



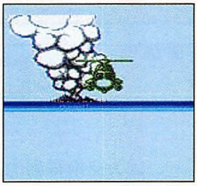
这个游戏没有人会不知道它,它的名气和马里奥一样大,它几乎在所有的平台上面出现过,从FC时代开始它的大名就开始在玩家中不断的传播,不死命通关,不打敌兵通关,以及FC版上面并不存在的"秘密"水下八关,游戏所散发出来的魅力即使在GB上也能够感觉到。

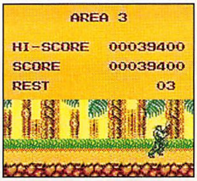


游戏的故事发生在西元2626年,外星生物为了征服地球,对地球展开了疯狂的攻击.正当全世界的人类面临着被毁灭的危机时,地球上最强的战士比尔(活得时间倒是够长的)为了保护全人类和外星人展开了激烈的战斗,游戏的场景全部都是原创的,游戏和前面发售过的作品类型相同,都是通过打掉空中飞过的武器运输器来增强武器的威力的,其中种类包括跟踪、霰弹、激光等大家都很熟悉的武器。



游戏的关卡采用和FC上面一样的横、纵两种方式,但是关卡数量很少(只有5关)不得不说是一个遗憾,不过倒是可以看到许多前面作品中没有出现过的敌人也不得不说是一种形式上的补偿,还有就是这款作品游戏竟然不支持2P对战,这对有GB机器又想和朋友一起打这款游戏的哥们真的可以说是一种摧残啊.另外游戏有些简单,使用H枪再加上好一点的跳跃技巧,基本上通关应该是没有问题的。





在众多的游戏当中可能真的找不到一款适合自己的游戏,那么就和我一样拿起GB用那种单色的土黄色屏幕再次体验一下魂斗罗战士独有的精神领域。

PS:该作品的前作是移植SFC上的.不但关卡缩水就连敌兵的设定上也弱智了很多,而1994年推出的这款作品则是我玩的最多的一款GB游戏,闲着无聊的时候就会拿出来通关一次,每次去玩感觉都是很不错.(1999年KONAMI在它的彩色名作合集VOL1中收录了这款游戏的US彩色版本,有兴趣的玩家可以去BOSS那里够入那盘卡带)真是想不到一个游戏竟然能够让某位玩家对它痴迷到连续5小时的连续通关.究竟是什么魔力能够让这个系列吸引那么多的人呢?OH~我也不知道 ¯ε¯ 不过它的魅力可是玩家们所公认的哦。

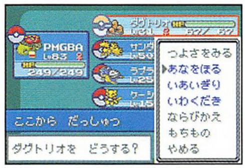
Ok! 结束的时间到了,下次还会有更加精彩的回顾和大家见面。

自从看到风林的真实面貌时,不由自主地说了一句"爷们儿,纯的"。马艺文;17;男;113006;辽宁省抚顺市实验中学;兴趣:吃饭、睡觉、看《PG》、玩游戏;QQ:270971148;



口袋妖怪火红&叶绿下篇

——为何有些和NPC交换得到的精灵无法存入电脑？



因为交换得到的该精灵身上带有邮件，需打开邮件阅读，并把邮件删除后才能存。

——什么是地图技能，火叶版的地图技除了7种秘传外还有哪些？

地图技能是指能在战斗外使用的特技，查看队伍的精灵时，蓝色字体的那些就是地图特技。除了七种HM之外，还有不少非常实用的地图技能，包括：

特技名称	作用	懂得的野生精灵
挖洞	可以从山洞和迷宫中脱出到达洞口（等于TM28）	地鼠及其进化型
电报	回到最后到达的PC中心	凯西及其进化型
甜味	吸引野生精灵（即遇敌）	走路草及其进化型等
生蛋	减少自己的HP补给队伍中的其他精灵	吉利蛋

——如何看精灵是否为闪光的？闪光宠太难遇到了，有没有金手指？

查看精灵的状态栏，闪光型的精灵颜色和普通型的不一样，而且右上角会多一颗金色的五角星。遇到精灵为闪光型的金手指为：

1A7E0A62 FA2532C3
73ECB8A0 BDD8B251
0282C46A 776465FD
73ECB8A0 BDD8B251



——哪里可以得到No.175波克比？

5号岛屿左上方小岛（需绕过一条不明显的水路到达）的老人会给你一个蛋，记得和老人对话时身上留一个空位。把蛋带在身上走路，孵化后便能得到波克比。把波克比带在身上，并让它参加战斗，因为它亲密进化之后可以变成能学会飞翔的No.176！



——能否教我抓宠金手指？

遇敌（即抓宠）的金手指是由两行代码控制的，第一行火红为8ED19163 3579E69D，叶绿

我刚买的《PG》VOL.11中怎么夹有一张10元的RMB（中国人民银行发行的）。怎么回事？是我中奖了吗？是飞月MM的？还是雪人的？骆添龙；16；男；430000；湖北省武汉市四中高一；兴趣：玩SP、打CS、看《PG》；QQ：274136860；

为337BE38E E583889C，第二行随着精灵种类的不同也不一样,限于篇幅,这里只举例说明游戏中得不到的梦幻,其代码是B751BDF4 95CEF4CC。不过要注意：1、本金手指尚不够完善，使用后不能取消；2、使用方法是在vba的"修改"－"修改代码列表"－"修改译码"中输入才行。

——火系道馆智力问答的答案是什么?

答对了火系道馆智力问答题就能打开门前进，可以避免战斗而直接到达BOSS处，回答错误的话，就要和道馆中的训练员战斗。因此为了保存PM体力的话，就努力回答吧。各个题目的内容及其答案是：

1、毛虫（No.010）进化后铁甲蛹变成（No. 011）？对
2、PM联盟认定的徽章全部共9种？错
3、蚊香蝌蚪是3次进化的PM？错
4、地面系PM受电气系绝招影响很大？错
5、每抓到同等级相同的PM时,强度是不同的?对
6、技能机28是死亡光线？错

——精灵球一共有几种，分别在哪里得到?

一共有12种。

名称	得到地点	作用
大师球	黄金市西鲁夫公司，打倒板木后老板给你，只有1个	一定能捕捉到精灵的终极精灵球
超级怪兽球	浅红市有卖	捕获率比超怪兽球高2倍
超怪兽球	彩虹市有卖	捕获率比怪兽球高1.5倍
怪兽球	比尼市有买	普通的精灵球
时间球	2岛地摊上可买到	消耗时间越长捕获率越高
重复球	2岛地摊上可买到	再次抓的精灵（种类）捕获率高
鸟巢球	6岛有得捡	比队伍第一个精灵的等级低则容易捕捉
潜水球	与宝石版通讯得到	在海底使用捕获率比平时增加到3.5倍
网球	火箭队基地和实验室（隐藏）	抓虫/水系精灵捕获率为3倍
华丽球	给5岛的女孩看她想要看的精灵后的奖励	抓到的精灵亲密度高达200
狩猎球	狩猎区专用球	不能带出狩猎区，捕获率是普通球的1.5倍
奖励球	与宝石版通讯得到	买10送1的赠品，捕获率一般

——火红中抓不到六尾，怎么办?

和前作一样，有些精灵是火红/叶绿版独有的,也就是说在一个版本中数量非常多，而在另一个版本却抓不到。这只能用通讯交换的方式得到,具体包括《口袋妖怪火红/叶绿》之间的交换、与《口袋红/蓝宝石》交换（全部202只都需要采取这种方式得到）、与NGC《口袋妖怪竞技场》交换（包括部分金银版的精灵）,具体种类如下图所示：需要通讯交换得到的精灵。

叶草绿 版本





火焰红 版本

——如何让精灵不进化?

在精灵进化的动画界面按B键就可以取消进化，或者直接让精灵装备不变石。不进化的好处就是可以让精灵学会进化后学习不到的招式。需注意的是那些通讯交换的精灵进化时是无法按取消键的（当然，通讯就是为了得到进化型，而且进化后得到的图鉴数是2，应该不会有人选择取消吧）。

——训练家的名字卡片上有几颗星，如何得到？

一共有3颗星，随着星数的增加卡片的颜色还会变化！

星数	卡片等级	卡片颜色	获得条件
0	一级	蓝	无
1	二级	绿	通关
2	三级	铜	收集了150种图签（妙蛙种子～超梦）
3	四级	银	收集386种图签后得到（妙蛙种子～迪奥西斯）
4	五级	金	获得条件未知

此外第3颗星的得到必须以第二颗星为前提，即如果得到151–386而没有收集全1–150，也不能得到该星。

——战斗共有几层，分别有哪些敌人？

一共5层，各层的敌人虽然不是圣兽，但还是比较强大的，具体有：
第1层：拉达、大嘴蝠；第2层：呆河马、嘎拉嘎拉；第3层：火爆猴、末入蛾、嘟嘟利；第4层：穿山王、阿柏怪；第5层：到达后有人恭喜你获胜^_^。

此外，战斗塔敌手精灵的等级全部为你队伍中精灵的最高等级，一楼还有个记录牌，记录你打完5层所用的分钟数（据说与名片卡的星数有关）。

——怎么才能免费拿取NestBall(鸟巢球)？

先到岛6，自备一只赫拉克罗斯（No.214）放在队伍首位，然后游水上去发现2间屋和3个训练员，进去最上面的屋，只要赫拉克罗斯的身高到达某程度，那个女人就会给你Nest Ball；第二次去，只要第2只比第1只高她就会给你第2个Nest ball。

——如何学习到强大的招式？

来到2号新岛，将主角精灵（水火草通用）排在首位，到最上方的一间小屋（瀑布上方）与里面的神官对话，连选2个"是"，即可学到游戏中最强的招式，威力150，命中率90！打四天王必备。

具体有：ブラストバーン爆裂燃烧（火恐龙学习）、ハイドロカノン水柱加农炮（水箭龟学习）、ハードプラント硬化植物（妙蛙花学习）

——我的吉利蛋亲密度已满，为何传输到其他卡带后却无法亲密进化了？

传输后亲密度会大幅下降——其实游戏的这种设置是很人性化的，毕竟传输后就算是换了主人，当然"亲密度"就不同了。所以还是在传输之前进化它吧！

——精灵中病毒会怎么样？如何看精灵是否中病毒？

精灵中病毒后在战斗中会获得更多的经验值，因此中病毒是"求之不得"的好事！中病毒后精灵状态图的左上方会多出一个紫色的"病毒"条，这时候病毒可以传染给其他精灵，待病好了之后(免疫）则紫色条消失，在状态图鉴右下角的精灵球旁边多了一个小黑点。





——6号岛屿的洞穴有什么秘密？



位于岛6全是死角的洞穴，看上去似乎是一个没有尽头的洞穴，却隐藏着重大的抓宠秘密，原来又是任天堂的把戏！这个洞共有8个洞穴、要配合不同E－card（刷卡器）才可以进入到不同洞穴。Ecard1洞穴有No.179小绵羊、Ecard2洞穴有No.204松果兽、Ecard3洞穴有No.228暗犬、Ecard4洞穴有No.216小熊、Ecard5洞穴有No.190强尾兽、Ecard6洞穴有No.213壶壶龟、Ecard7洞穴有No.234小尾鹿、Ecard8洞穴有No.235画画狗，全是单凭GBA卡抓不到的精灵。

——如何得到安闲铃，它有什么作用？

中却比例失调，重女轻男？李津KID；18；男；530023；广西南宁市民主路17号；兴趣：PG、足球、GBA；QQ：29276087；
雪人：你说对了！呵呵！



安闲铃在幽灵塔老爷爷站的位置用探宝器获得，要完成事件后再去拿。作用是大幅度提高PM的亲密度（1.5倍），让精灵带在身上吧。

——能否推荐一些练努力值的精灵？

练5围及其代表精灵分别有：

HP——推荐水鼠，在4号、6号岛的小池里，出现率是100%。

普攻——推荐派拉斯，在月见山2F，出现率为100%，等级低，好对付。

普防——推荐卡蒂狗、阿柏蛇。

特攻——推荐鬼斯、鬼斯通，幽灵塔出现率为90%以上。

特防——推荐玛瑙水母和毒刺水母,大海到处有。

速度——推荐超音蝠，很多山洞都有，出现率很高,或者地鼠山洞的地鼠,出现率100%。

一般打败后努力值+1，打进化型的努力值+2。

——能否介绍一下通讯应注意的事项？

首先，先解答一个简单却非常多人问的问题："模拟器能够联机吗？"--答案是遗憾的"不能"……要通讯非得用掌机连线不可。



其次，说明一下PC二楼两个通讯台面各自的功能：左右两边的台面都可以用来交换精灵和对战，差别在于左边需要使用Z卡附赠的红外通讯装置，右边只要用普通的GBA联机线就可以了。当然任天堂不会那么傻，白白看着D版猖行,使用红外通讯装置除了对战和换宠外，还能进入大厅进行交谈。

第三，菜单说明。第一项是交换宠物，限制是不能携带神秘果实（No.43）等特殊道具，在通关前亦不能带金银版的精灵（151以后的），以及诸如梦幻之类的圣兽；第二项是通讯对战，支持两个人的2VS2或者4VS4的对战；第三项是多人对战模式，最多支持5人同时联机！

第四，使用红外通讯装置的注意事项。1、进入第二个房间事实上并不需要和别人联机！只要在主机上插上红外线装置，和小姐对话就可以直接进入房间，当然，这样一来里面除了你独自一个人外，其他玩家一个也没有了。^_^ 2、进入后和里面的一位小姐说话，就可以选择换宠或者与其他玩家交谈（可以切换日文/英文/数字输入法）。

——如何计算火叶版某只精灵的能力值？

火红叶绿游戏的数值计算和宝石版一样，有个体值、努力值和种族值的设定，这些数值直接影响到精灵的能力大小。举个例子说明（本例精灵拉帝亚斯的个体值全部为31）：



如右图，精灵状态图的右边是其能力值，自上到下分别是HP和物理攻击力、物理防御力、特殊攻击力、特殊防御力、速度（5围），这些数值是由个体值、努力值和种族值共同决定的，具体可以由如下公式计算：

HP能力值=(种族值×2+个体值+努力值÷4)×等级÷100+等级+10

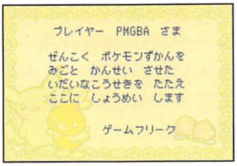
其他5围能力值=[(种族值×2+个体值+努力值÷4)×等级÷100+5]×性格修正

种族值和个体值在往期的《掌机迷》有介绍,这里就不多说了，努力值则是后天育成的，努力值也是分6项，每打一种PM就得到相应的努力值,例如打波波和小拉达可加一点速度的努力值，打败嘟嘟则加一点物理攻击的努力值……努力值一共只有510点可以分配，单项努力值最多能加到255点，按照上述公式，假设到了一百级时每4点努力值可以变成1点能力值，255点就可以加到63点努力值（但是255÷4=63.75，因为每步计算结果都是取整数，最后得到63，所以努力值加到252已经够了）。根据上述原理，本例拉帝亚斯的特殊攻击的种族值是110，特殊攻击个体值是31，努力值练满，性格保守,特殊攻击修正1.1倍。把以上数值代入公式（注意：255÷4可以得63.75，但是除得的数取整，因此取值63计算下去。），特殊攻击=[（110×2+31+255÷4）×100÷100+5]×1.1=350.9

最后的结果也是取整数，得350，大家看看本例的拉帝亚斯特殊攻击是不是就是350？！

本人急着要《牧场物语》的秘技，飞月姐你反射的太阳光就不能强点吗？照到雪人把他蒸发掉不就成了云云了。
混沌男巫；16；男；353000；福建省南平市延平区紫芝巷24号楼703室；兴趣：玩GBA、幻想；QQ：298021651；

——集齐全部386种图鉴后有什么情节？



得到全部386种精灵后，去玉虫市三楼（得到茶水的那座房子）找站在中间的一个人说话，能得到一张证书！

——听说No.386有三种不同的形态，具体有什么差别吗？

的确是这样，看上去非常神奇！总体而言，火红所捕捉到的No.386迪奥西斯和叶绿版是完全不同的两种形态，迪奥西斯在火红版中是攻击型的，在叶绿版中却是防御型的，而从形态到能力，包括所学的技能也完全不同，而且和宝石版的迪奥西斯也存在着较大的差异。但奇特的是，如果进行通信交换，那么迪奥西斯就会切换成为它所在版本的形态，而不管它通信前是什么样子！

1、宝石版形态：速度和两攻非常突出，而HP和两防很差；

2、火红版形态：两攻比宝石形态更高，但两防更差，其它能力和宝石形态相同；

3、叶绿版形态：两防非常高，超过了以前的钢神柱，但是速度和两攻要比其他形态差很多。

三种形态HP全部一样。

——精灵学习到秘转机器后不能忘记怎么办？

秘传技能不能被普通技能直接替代，你可以到毒系场管旁（就是捉虫大会所在市的PC屋的左边）找老爷爷，他就会帮助你删掉你不要的招式。

——能否告诉我通讯进化需要的几个特殊道具分别是哪些？

如下表：

通讯道具	进化对象	特殊效果
王者之证	蚊香蛙进化大水蛙呆呆兽（注意不是呆河马）进化河马王	1/5几率让对手害怕
金属外套	大岩蛇进化大钢蛇飞天螳螂进化坚兽	钢系技能威力×1.1倍
3D卡片	3D龙进化成3D龙2	无
龙之鳞片	海马进化为海马王	无

需要注意的是通讯道具只能用一次，让精灵带在身上进化后该道具就会消失，而且通讯时无法取消进化！

——如何节约抓虫公园中行走的步数？

公园限制行走步数为600步，包括在屋内行走的步数，采用倒计数的办法，步数为0时游戏也就结束了，所以要节省使用，方法有：1、钓鱼，由于本作不限制时间，而钓鱼是不计算步数的，所以尽管放心地慢慢钓吧；2、站着别动（废话^_^），当然一直站着是不行的，需要带一只有"甜味"技能的精灵（例如草系主角就会），在固定的草丛中反复使用……这里顺带提一下，甜味这个技能还能降低精灵的敏捷度，抓宠时特别好用。

——交换得到的精灵不听话怎么办？

不听话的原因是交换得到的精灵的等级太高，游戏之所以这样设定，无非是为了防止一开始就使用交换来的高等级精灵而降低了游戏的难度。这种情况下的不听话，光靠增加亲密度还不行，彻底解决的办法就是尽快打GYM，得到更多的徽章。随着剧情的发展和徽章数量的增加，超过30、50、70、100级的精灵就会因为"崇拜你的能力"而变得听话了。

——如何使用火叶修改器？

利用火叶修改器可以非常方便地对携带精灵的种类、属性值、技能、闪光、病毒、级别等进行修改，即使不懂得用金手指，也能一目了然。其最新版的下载地址为：http://www.qz0.com/down/setup.exe

使用时要先打开口袋妖怪火红/叶绿游戏并读取进度，然后在相应的修改栏目填入你要修改的数字，注意这些数字是有范围限制的（不能超过游戏本身的设定，否则会溢出）：

1、努力值：全部为0-255

2、个体值：全部为0-31

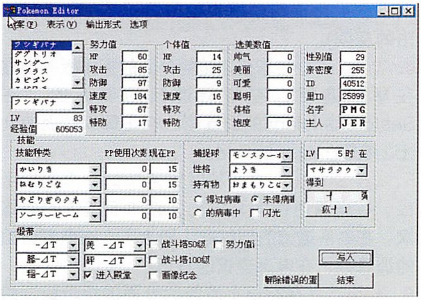
3、PP使用次数：0-3，即吃了pp药的次数，例如某个招式pp值为10，则pp使用次数为3时，pp值就是10×3×20%=16

4、LV：1-100

《掌机迷》给了我轻松和愉快。更让我在游戏中省了不少力气。也可以多喝杯茶了！希望以后多些牧场物语的文章。
张晓烨；16；男；071000；河北省保定市兴唐小区11-1-301门；兴趣：玩掌机、看《掌机迷》；

5、其余的选美系数和缎带主要用在宝石版传来的精灵身上，此处的用处不大，技能种类和其他性格等直接用下拉菜单选取就行。

填写完毕后按"写入"，在按一下确定，然后保存游戏进度即可。



——我的No.236在20级时攻击力小于防御力，却还是进化为沙瓦郎，这是为什么？

网络上广泛流传的说法，即No.236在20级的进化类型决定于其攻击力和防御力的大小，但攻击力大于防御力时进化为沙瓦郎，小于防御力时进化为艾比郎，等于防御力时进化为No.237--这种说法是不确切的。经过我们研究，正确的进化类型是取决于No.236进化后的防御力和攻击力的差值，这个差值永远是正数，即不会出现攻击力小于防御力的情况。当No.236进化到21级时，假设A＝攻击力－防御力，则具体进化情况如下：

1、A<4，则进化为No.237

2、4<A<26，则进化为No.107艾比郎

3、A>26，则进化为No.106沙瓦郎

因此，为了控制其进化的类型，根据需要多练其攻击或者防御的努力值吧！

——为何我在2岛买不到更多种类的精灵球？

2号岛地摊上出售的道具并非一成不变的，而是随着剧情和某些事件的发生而不断有新品种的道具出现，其中比较有价值的就是各种不同的精灵球，例如重复球、时间球灯，具体条件：第一次是打完第七个馆主，有スーパーボール、おいしいみず；第2次是在3岛救出小女孩マヨ后，有スーパーボール、サイコソーダ、ハイパー`ボール、おいしいみず；第3次是图鉴60以上，有スーパーボール、サイコソーダ、ハイパーボール、おいしいみず，ミックスオレ、モーモーミルク；第4次在火箭队的仓库里拿到那两个球之后，把红、蓝宝石交给ニシキ后，有リピートボール、タイマーボール、フエンせんべい、モーモーミルク、ハイパーボール、おいしいみず、サイコソーダ、ミックスオレ。此外，还需要一定的步骤：得到蓝宝石后，先与小摊的老板说话，再到右下方与一个面朝下方的小男孩（老板的孩子）说话，然后到山上走走（切换场景），下山后到老板那里会发现多了一个戴眼镜的男人,这时就可买到新球！



——七座遗迹中分布的安侬的种类都不同，具体有什么规律吗？

七座遗迹里面墙壁的最上层的砖头颜色都不一样，不同的颜色对应不同种类的安侬，具体分布为：

1、紫色遗迹：Z和"！"型安侬

2、绿色遗迹：B、M、V、W、X型安侬，它们的眼睛都是水平的

3、黄色遗迹：F、G、K、T、Y型安侬，它们都是由直线构成

4、蓝色遗迹：J、L、P、Q、R型安侬，它们都有一条线引申到外部

5、橙色遗迹：E、I、N、S型安侬，它们都是对称型的

6、白色遗迹：C、D、H、O、U型安侬，它们的眼睛四周都是弯曲的

7、黑色遗迹：A和"？"型安侬

此外，进入图鉴的安侬的形态由捕捉到的第一只的形状决定。

——与道具使用有关的技能有哪些，各有什么作用？

这些技能的名称、属性、攻击力、pp、作用如下：

戏法（トリック）：超－100% 10（双方装备的道具交换）

打落（はたきおとす）：恶 20 100% 20（使敌人装备的道具无效化）

盗窃（どろぼう）：恶 40 100% 10（能偷到敌人装备的道具，TM46）

索要（ほしがる）：普 40 100% 40（能拿到敌人装备的道具）

招财猫（ネコにこばん）：普 40 100% 20（战斗结束后得到金钱，金钱数＝使用妖怪等级×使

如掌机迷有100个支持者那就有我一个。如掌机迷有10个支持者那就有我一个。如有一人支持那就是我。如果一个人也没有了，那就是我死了。田申；辽宁；

用次数×2）
道具回收（リサイクル）：普 10（将自己使用过的一次性装备道具回收，可以再次使用）

——什么是一击必杀的技，出击成功的几率有多大？

一击必杀即无论敌人HP有多少，只要出击成功，便能一招秒杀对方。具体有以下几种，几率均为30%，PP都是5，可以说命中率比较低，补偿的办法就是可以用心眼等锁定目标的招式。
绝对零度：（ぜったいれいど）冰
地裂：（じわれ）地（能打中遁地的敌人）
尖角钻：（つのドリル）普
剪刀断头台：（ハサミギロチン）普

需注意的是，发出一击必杀招式的精灵的等级不能小于受招精灵的等级，否则100%不成功。

——voice checker如何使用，具体有什么内容？



voice checker即声音确认器，是火红叶绿中新增的一个珍贵道具，在任何非战斗场景都可以使用它。声音确认器用于存储重要的信息，在它的主界面中，可以看到所有的重要人物对话或信息，可以从这里找到人物所处的位置以完成他们交付的任务。在主界面中按下"A"键，可以详细查看你与人物的对话或是从告示牌、记录中得到的信息；在主界面中按下"Start"键，可以查看大木博士、小茂的姐姐、八个道馆馆主、四大天王、冠军、从波波球的身体恢复的正树、被火箭队绑至幽灵塔顶的老爷爷等人的图鉴。因此你必须在城镇、道路、山洞、海洋的每个角落与人交谈，获取重要的情报，以展开新的旅程。voice checker的具体内容有以下这些，看看你能否收集全吧：

1、大木博士：立在研究所外面的指示板、大木博士在真心镇的研究所、在研究所里面的助手、在Viridian City的日记、Agatha在石英高原、研究所的助手 (打败四大天王以后出现)。

2、Daisy：大木博士的助手、在Vermillion Pokemon俱乐部的助手、在5号岛的老头 (给你波克比的蛋的人，要求生出波克比并把波克给他带回去才能记录)、在Viridian City的日记、Celadon Mansion的老人 (给你茶的那个人)、在4号岛的日记。

3、Brock：立在尼比市道馆的外面的指示板、小刚在尼比市道馆、在尼比市的一个年轻的训练家、在4号道路的训练家、在月见山的老人、在尼比市科学博物馆的日记 (在你得到琥珀的房间)。

4、Misty：立在华蓝道馆的外面的指示板、小霞在华蓝道馆、在华蓝道馆的训练家、在Seafoams Island的训练家、在正辉家前面的女士、在Cerulean的日记。

5、Lt. Surge：立在枯叶市道馆的外面的指示板、在电系道馆的马志士、在电系道馆的训练家、在电系道馆的训练家（同上）、在电系道馆的训练家、在电系道馆的日记。

6、rika：立在在草系道馆的外面的指示板、莉佳在草系道馆、在草系道馆的训练家、在草系道馆的训练家、莉佳在草系道馆、在草系道馆的城市的日记。

7、Koga：立在毒系道馆外面的指示板、阿桔在毒系道馆、在毒系道馆的训练家、Janine在野生吉利蛋的上面、在毒系道馆城市的日记、在野生原野区的老人。

8、Sabrina：立在超能力系道馆的外面的指示板、在3号岛的年轻人、那姿在超能力系道馆、那姿在超能力系道馆、在超能力系道馆的城市的日记、在超能力系道馆的训练家。

9、Blaine：立在红莲道馆的外面的指示板、夏伯在红莲道馆、在红莲道馆的训练家、在红莲岛的女人、在红莲道馆的画、在5号岛的日记。

10、Giovanni：板木在火箭队、在西鲁夫公司的研究员、在西鲁夫公司的研究员、板木老人在常磐道馆、在常磐道馆的指导员、在5号岛的火箭队仓库的科学家。

11、Lorelei：科拿在石英高原、在4号岛的老太太、在5号岛的日记、在4号岛的小女孩、在4号岛的老太太 (打败岛上的火箭队以后)。

12、Bruno：志霸在石英高原、在Saffron的日记、在1号岛Firelight Hotsprings的空手道格斗家、在2号岛的女人、在7号岛山谷的空手道格斗家。

13、Agatha：菊子在石英高原、在石英高原的空手道格斗家、打败四大天王以后在石英高原的空手道格斗家等级提升、在7号岛的日记、菊子在石英高原、在6号岛的老太太。

14、Lance：渡在石英高原、在Saffron的女人、

10元人民币居然能买到一本《掌机迷》，不知人民币是否增值了。谭勇；19；男；530022；广西南宁市新竹小区29栋；兴趣：口袋、机战、纹章等；

在Celadon Department的小女孩、在石英高原的日记、打败4大天王以后，在石英高原的年轻人等级提升。

15、Bill：在Cerulean的年轻对手、在Cerulean的小男孩、在Fuchsia的老头、Nishiki 在1号岛(修好机器以后)。

16、Old Man Fuji：在Lavendar的小女孩、在Lavendar 战斗塔的火箭队队员、在 Lavendar的杂志、在 Lavendar的老人、在Cinnabar道馆的画、在Cinnabar的日记。

——为何我用探测器还是无法找到卡比身下的余物?



余物虽然属于隐藏道具，但这次得到的方法十分特殊。和其他隐藏道具不同，仅仅是站在附近用探测器，是收不到任何反应信息的，只能站在唯一的位置，就是站在卡比兽的身下使用探测器，不用再寻找或者按A键，余物会自动被主角拾取！其他诸如竞争背心的拿法也类似。

——鸭嘴火龙在哪可以捉到?

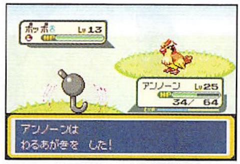
在1号岛屿捉火鸟的山下的草丛中就有，注意不是在熔岩山洞内，且几率比较低，要耐心多遇敌。此外，火红版没有鸭嘴火龙。

——我没有NGC的《口袋妖怪竞技场》，如何才能修复宝石版不能种树的bug?



首先说明一下，口袋妖怪宝石版树木不能生长的bug要在游戏时间满1年后才会发生，如果你的卡带（Z版，D版就不用考虑的了，因为根本就不能种树）存在这个问题，那么即便没有NGC,也可以利用火红/叶绿版来修复这个bug。具体方法为：打开火红或叶绿游戏到开始画面的状态，同时按下select键和B键，GBA上就会显示一个确认画面,按A键,系统就会提示你开始连线，将装有宝石版卡带的GBA用通讯线连接，火叶版为通讯1端,宝石版为2端，打开宝石版游戏,当出现"GAME BOY"的字样时，同时按下START键和select键,就可以开始修复了。

——招式PP全部用完后还能出招吗?



可以，不过无论什么精灵，都只有1种招式--绝境反击（わるあがき），威力50，但会给自己反弹1/4的伤害，没有次数的限制。

——为何我连普通的墨海马都钓不到?

你用的是叶绿版吧，这是游戏的特别设定，墨海马在火红版中非常多，叶绿就极其稀少（注意是"少"而不是"没有"），而大钳蟹则是叶绿多火红少。类似的设置还有臭泥和瓦斯弹，这样无非是要让大家多联机通讯罢了。

——二岛的右方小屋要怎么进入?



这个小屋就是玩新增的口袋小游戏的地方，要进入需要有2台以上红外通讯装置并联机,且对参加的精灵有大小的限制。进入后可以玩嘟嘟利吃水果和跳绳的游戏。

——把精灵存进电脑时选第3个选项，有圆形、方形、三角形和心形，这有什么用?

作用不是很大，主要是用来对同一品种不同个体值的精灵进行分类。当你为某精灵选中某一形状的分类后，该精灵序号的右边就会显示这一类别的记号。比如生蛋筛选了两只依布，一只要进化成火精灵另一只要进化成光精灵，将两只做上不同的记号（如一只标上方块一只标上心形），这样一看就知道哪只是要进化成什么的了。

——战斗失败后会如何，有没有挽救的办法?

当身上携带的精灵的HP全部为0时，战斗就失败了，失败后会强制回到上一个去过的PC中心恢复，而身上携带的金钱数会减半！挽救的办法只有重新读档了，但在打四天王的时候如果中途有存档的操作，则是无法从头开始的，所以在挑战之前应该多准备一些回复HP、PP和起死回生的药，而且身上不要带太多的钱。

文/皮卡秋



本期注目：

1、瓦里奥制造999关究极记录
2、玛利奥赛车再创新记录及心得补遗(完美篇)
3、读者反馈
4、读者家长参与封神榜栏目，俄罗斯方块最强记录献上

1 瓦里奥制造999关究极记录

挑战者：来自新疆乌市一中的Septem(张茁)

大家好！为了响应云云对瓦里奥制造玩家们的通缉以及达人C.A.B的抛砖引玉，本人特意献上数百小时的游戏记录和经验。

今天给大家带来的是绝对无法被打破的记录——蓝猪关999层。之所以选择这个游戏来挑战，是因为它最简单(汗……)，而且速度永远不会加快。我想凡是认真玩过全部213个小游戏的玩家应该都有可能达到这个程度(当然还需要有一定的耐力和运气啦)。以下是我在游戏中总结出的一些经验和给大家的建议：

1.做好充足的心理准备和电池准备，在接下来的几个小时中，从头至尾都要保持高度的紧张感，不得有丝毫放松以至于犯低级错误。

2.不要小看这些第一难度的游戏，有些游戏一不小心就会翻船di……

◆忍者分身 ニソヅヤ/ぶんしん

数数字谁不会啊，难就难在这是用日文来表示数字。

ひとり=1；ふたり=2；そんにん=3；よにん=4；ごにん=5。需要记住那个由四个字母组成的最长的一项是3,它上面的选项是1、2,下面的是4、5,这样就不用一次次的对照文字了。而在第一难度下,三个



希望将《GB不灭传说》增加篇幅，多介绍一些经典游戏。并且多给一些GBA新游戏介绍。
漫步人生路；16；男；300171；QQ：124746090；

选项依次是1、2、3。清楚这些就OK了。

◆青蛙王子 カエルボール

操作感不太舒服，撞到墙上不知会往哪跑，有时可能会失误,多练一下吧。



◆狂躁的机械工（是从英文版直译的）ガシタイガ—V

这东西的难度有目共睹，有一定的危险性。



◆放大镜找昆虫 プラソクトソ

如果你的屏幕太脏或灯光太暗的话……去换个锐屏吧。（不是广告哦！）



◆躲避岩石 ガざん

有时运气不好石头会直接砸你头上。



◆文字问答题 ほめろ/けなせ

想必对所有日文盲（包括我）来说，这是最头痛的一个问题了。对此本人毫无办法，只能凭运气了。（换个英文版的也一样,仍然搞得一头雾水,还是期待中文版的到来吧。）因此，在达成究极记录的途中，这算是最大的障碍了。



由于在电脑上录像数次也没达到999关，这里只能让大家看我的截图了,望见谅。



然后是我对转齿轮 はぐるま 这个游戏的研究：



看似很复杂，知道规律其实就简单多了：数与你小车有直接关系的齿轮个数，单数向左推，双数向右拉。

由于到后面时间有限，建议将第三难度下齿轮数过多的几个样子和答案背下来（像5个、6个和9个齿轮的样子），因为它们每次都一样,看到一堆齿轮的关卡根本不用数了。至于速度方面，好像100关以后再感觉不到速度的提升了，加上每关前面都会有一秒左右的空闲时间，只要不愣神应该没问题。剩下的就是要小心了，我好不容易才录下了没死一次玩到999关的录像，有兴趣的朋友看看吧。

最后，希望大家加入我在UC上创立的团体“★掌机迷★”，我的UC号是61890814（别说你不知道UC）。

作者来信：

“云云你好，上次给你发过一封mail,等到现在也没见你回,是工作和学习太忙了吧。

我是新疆乌市一中高二3班的张茁。我将瓦里奥制造中的两个游戏玩到了999关，现已用两周时间将稿子和其中一个的录像搞定了（另一个我说什么也录不下来，没状态吧，sorry），一起发过去请你看看。

我是掌机迷忠实的fan，默默地支持她快一年了，我非常想看到自己的文章能在PG一周岁的那期上刊登。我今年16岁（游龄12年），文字略显幼稚和罗嗦，这篇稿子尽可随意增删，不用留情，否则万一登上去让人看了笑话我就后悔莫及了。至于那个录像，由于时间太长，不用给稿费了（我没发烧！）。

祝你学业事业有成，祝《PG》生日快乐！

WE LOVE P.G！



云云乱批

正如“通缉犯”（爆汗……）张苗同学所言，MARIO制造这个蓝猪关挑战起来从某个角度来讲是需要难度的，虽然说蓝猪关中包含的这些游戏在之前的第一周目（必须要进行吧）基本上都已经尝试过了，然而其中某些小游戏却会成为挑战最高通关层数的拦路虎，考反应力的不说，单就一个日文选择就会让人哭笑不得，您别说其他的，咱头脑虽说还清醒着，可这蝌蚪文打死也不认识啊？咋办？记得我当初玩的时候还是借了模拟器S/L大法才得以通过，张同学是有心人，赶在PG周岁时献上此录像，同贺同贺。

2 玛利奥赛车再创新记录及心得补遗（完美篇）

TEXT BY 福建南安溪美　PUPU

关卡	全程	单圈	破记录难度	技术/道路要求
1-1	50秒55	15秒28	5星	极高/一般
1-2	58秒15	17秒13	4星	一般/高
1-3	1分10秒60	21秒75	4星	高/高
2-1	1分01秒76	19秒33	3星	一般/一般
2-3	57秒45	17秒68	5星	高/高
3-2	1分01秒76	18秒25	3星	一般/高
4-2	1分03秒78	20秒93（1蘑菇）	5星	极高/极高
5-4	50秒08	16秒00（1蘑菇）	5星	极高/极高

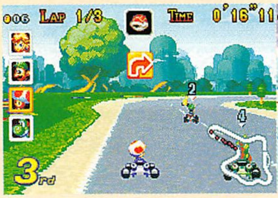


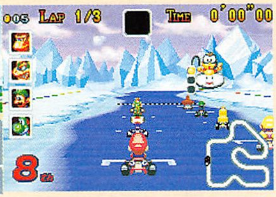
首先非常感谢掌机迷在第11期中将我的记录展示给大家（T_T），以上是我更新的成绩,云云说得好，MK研究是无极限的，我上次那些记录好多都被我再次更新，而且幅度蛮大,这回好多赛道都差不多接近极限水准了，这里重点介绍几个比较有意义的赛道：

1-1：这个不用多说了，玩过MK的玩家都应玩过，没有近路，关键是爆蘑菇的地点和弯道加速的技巧，50秒55(16秒88+16秒87+16秒80）相信非常接近极限水准了，要破有一定的难度哦。

4-2：这个赛道很有意思，隐藏道路就在第一个转弯处，踩到加速踏板后直接向右飞，省掉了至少15秒，往后只要踩到每一个加速装置，要破记录就不是难事，说的是很容易，我试了好久才有极个别的几次是所有加速装置都踩中的，创造一蘑菇单圈20秒93的成绩，要想在三圈都跑到这个成绩，不仅需要技术，运气也是要D(^o^)。约计极限时间绝对在1分03秒内，HOHO，各位FANS加油喽。

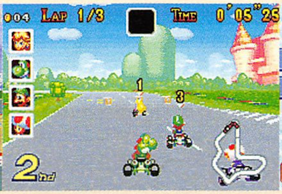
5-4：这回好好研究了一下这个彩虹赛道，创造了50秒08(16秒73+16秒77+16秒58)比上次1分03秒快了好多，不愧是全游戏最经典的一个赛道,说一下关键处，开始后右拐、左拐后从赛道左上角处用蘑菇直接飞到右上角，最好从边缘着地,反弹后从左前方边缘着地，再反弹后向右着地刚





不知《掌机迷》能否多介绍一些由著名动漫改编的游戏，我很喜欢。王隽；15；男；350001；福建省福州市群众路蒲尾小区3座706室；兴趣：绘画、吉它；音乐、看动画、学习、游戏；QQ：262058417；







好能到那条长长的加速小路前面（有点难度，技术不够运气凑^_^，但双重擦边反弹的跑法比普通跑法每圈快了一秒左右，追求极限必备！），冲到尽头后马上向右拐踩边缘起飞，在空中调整好方向，使自己着陆时踩到加速装置，用R键调整好角度踩中最后的一排加速，HOHO，冲啊!总的说来，这关对技术要求非常之高，如果没有用出双重擦边反弹，要破我这个记录可能性几乎为零！我单圈一蘑菇最快是16秒00，是在用尽所有能用的条件并没有任何多余的动作和失误下跑出的，所以理论上极限是在49秒内，MK-FANS众多，希望有人能在我的基础之上再创新高哦^0^.

下面谈谈关于弯道加速的利用，这个技巧适用于至少大于90度的弯道，很多小弯道只要压住R键马上放开(轻跳技巧），效果比用出加速还好得多，不同角度的弯道对压R键时间的掌握是很讲究的，用得好的话可以明显缩短时间,如1-1关。关于起跑加速，只要在第二展灯亮后第三展灯亮以前(大约在空档时间的2/3处）要压住A键(此法适用于落水之类被吊起来放回赛道前，把着地的瞬间当成第三盏灯亮,成功的话也能爆出去)。还有就是利用所有可以利用的加速装置、踏板来创造近路，找到最佳路线。

此外，我又发现了关于起跑加速的错误之处：“一开始至少按一下A”是错D，可以什么都不按，只要在第二灯亮后0.5秒压住A就行了，正常都能爆成，（差点误导新人，罪过罪过）。

MK是款很讲究手感的游戏，这在追求极限的过程中体现得淋漓尽致，我对MK的研究到这也就告一段落了，感谢掌机迷也感谢云云给我这个舞台向大家展示我的研究，希望我这篇文章以及我的记录能起到抛砖引玉的作用，MK的研究是永远没有极限的！^_^

云云乱批

云云说得没错，MK果然引起了读者们的重视，这不，这期PUPU读者又在上期的基础上为我们带来了新的记录，5-4彩虹道儿进步最大，与上期的1分03秒41相比提高了13秒，着实不错，PUPU说中了三个要点，一是起跑加速，二是弯道技巧，三是路线方针，然而山外有山，人外有人，这不，下面又有两位来打擂了。

3 上期MK封神记录的两封读者反馈信

窗外不归的云：

我是一个马里奥系列的FANS，非常非常着迷的，经常玩游戏，经常自己创作马里奥漫画书，也经常在玩马里奥赛车，这个游戏太有意思了,尤其是在破人记录时,更是爽!看了第11期《掌机迷》的封神榜后，我更是高兴!!那位仁兄的彩虹跑道竟然是1分多，竟然上榜了！要知道，我可是达到了51秒，哈哈哈，应该能再上一次榜吧（云：登上来了,不过您看楼下的……）？哦！别告诉我你不想再登马赛了！那是不行，而且我这第一个海滩也跑到了相当快（具体忘了）,希望你能登一下啦(您把记录和截图发来看看）!多谢此致敬礼啦！

Luigi

3・16
北京市・大钟寺・太阳圆・10号楼・2001室　发件人："mufei-luigi" <mufei-luigi@163.com>

最近看了掌机迷最新一期，马里奥赛车的最新记录，好像那个彩虹赛道的记录是1分3秒多，作者说极限是1分以内，没错，是一分以内，偶的最快记录是47秒53！！

别以为偶发烧了，这是货真价实的成绩，而且就是用普通GBA完成的，偶和朋友王明皓一起研究这条赛道，直到卡带电池没电。

这条赛道的关键是尽量不要在路上走，什么意思呢，就是尽量让车子落在路的边缘上,这样可以弹起来，在空中走过很多不必要的弯路，下面是详细说明。

一开始当然要爆裂成功，第一个弯路没有护栏当心掉下去，在下一个弯路用第一个加速蘑菇，就是掌机迷第三期上A点位置起跳，但落点可不要那么老实，要落在路的最左边的路崖上这样车子就会跳起来但速度没有降低，随后方向转右，落在右边的路崖上，又弹起来往右直接落在直路上（关键中的关键，落点很难掌握，偶也是很久才掌握，不过熟了之后凭手感就OK了）。

下面要走细长的加速路(这个地球人都知道吧），冲到路边跳起，空中向右转，落在断崖前，加速板一定要都踩到，通过第二个断崖后又是一个关键点，通常大家都老老实实落在路当中然后慢慢右转踩那串加速板，实际上这样会耽误不少时间，在最后落地时应该右打方向盘,这样会落在右边的路崖上,又可以跳了,直接右转跳到加速板上,一路狂冲至终点就可以了。这里很难,一定要多加练习才可以掌握呀!

以上绝无虚假，大家经过练习也一定可以成功的，偶觉得这已经可以算是极限路线了,如有哪位高人有更好的主意欢迎赐教!

偶的联系方法：苏州大学南区155信箱，215007，张雅坤　QQ：81433211From: ffskys <yitian8348@sina.com>

云云乱批　这倒是有意思的，最快记录达到了47秒53？可惜没有截图或者记录，不过现在看来，有这心得就可以举手称强了，大家学学，苏州大学环境不错，以后云云来旅游找你玩玩，呵呵。

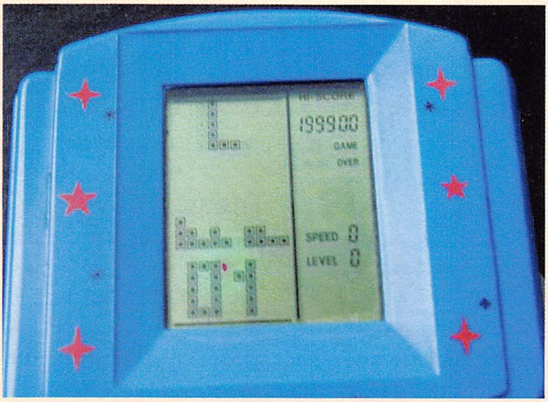
特　俄罗斯方块最强记录献上

读者家长参与封神榜栏目

云云你好！今天给你发来我妈妈的俄罗斯方块的记录。上次在边角栏里登出了我的信可那时一直没时间传。前不久发了过去被退了回来。因为邮箱满了。用了很高的分辨率。照了好几张。还有其他游戏的记录,都是妈妈的。这次算了就发一张好了。我是广西的梁明。QQ175041065。

下面是我妈妈写的心得,不知道怎么样。

“今天听儿子说那记录可



死他，唉！自虐！）A MON；19；女；314100；浙江省嘉善高级中学310班；
雪人：不是吧，好个暴力女啊！怕！飞月，看来只有你能对付她了！飞月：你在说什么？　雪人：啊，那个，没什么！呵呵！

以登出来，挺高兴的。但也有点犯难。要我说心得啊……怎么说呢？其实我玩也只是在工作之余放松放松，没什么诀窍。但真的要我说的话，那我就说几句好了。

首先要熟悉各个方块的变形方式，然后要按照不同的情况随机应变。最主要是要有耐心，并且要细心，以为到了后期，方块下落速度变快，反应时间变少，因此精神要非常集中才行。

还有，得分最高的就是靠四行四行的要了，但我还是要劝大家不要太贪心，因为不是什么时候都会有竖条下来的，所以在不得已的情况下就应该放弃要四行。

当然这只是我玩这种不怎么规范的俄罗斯方块的玩法。GBA版的因为我不习惯用左手控制方向所以玩得不怎么好,有时间我再练练。

最后我说一句婆妈点的话，大家不要因为游戏而影响生活啊。毕竟生活才是主要的，游戏只是我们生活中的点缀。谢谢大家。”

发件人：

"咪" <ami850510@163.com>

云云乱批

让云云挺兴奋的一封来信，一个读者将他妈妈玩俄罗斯方块的记录发给了我，还配有照片加以证明，云云看到这封信一时激动得说不出话，呵呵，谢谢这位读者母亲，也许我们的周围就有很多像这位母亲一样闲暇时玩玩游戏的家长，各位读者们行动起来，把家长们也拉到咱们封神榜来露露脸。^_^

云哥，你好

我《魂斗罗》可以一命通关，你不要不信呀，我跟你说了那么多次你都不回个话，急死我了。

我和你一样，是ACT游戏的FANS。希望您也能让我露露脸呀。

发件人： <terrista8a8@yahoo.com.cn>

云云乱批

来晚了点，这记录半年前还算强，到现在也就一般了，上期咱栏目不就上了个一命通关的记录么？还是不杀小兵呢……您试试其他游戏……

前几天看了vol10的pg,想问些问题.

1.以后会有光盘吗?录像能投了吗?我要投的是"挑战kofex2记不用boss作st，全21人一连必杀或无限连(即99hits)"，目前录像完成30%,即7人.

2.要不是高三了,我还真想像cab那样成为pg的一员,我的游戏水平真不差!

From: "死鱼臭肉" rexy@sina.com

云云胡侃：也许很多读者都有着像上面这样的疑问，前两期掌机迷停止了光盘的赠送，而封神榜的影像也随之取消，于是很多读者都发EMAIL来问云云掌机迷是不是以后不会送光盘了啊，甚至在网上的论坛也有很多关于光盘问题的帖子，看得出来大家对光盘都很在乎，这里给大家一个答复，光盘的取消只是暂时性的，采取这个措施也是为了给大家献上更为精彩的内容，以后我们会在收集足够分量的内容后送上光盘,各位不必担忧,掌机迷是永远为读者着想的。您要有精彩录像，还是可以联系云云，我们自然会把这些重头戏展现给广大读者，再就是一些读者有着服务PG的念头，想法固然好,但是还是希望大家能够在不干扰学业的前提下考虑这些哦。下期会有我们的老朋友娃娃生给大家带来的晓月BT影像以及CAB的阿童木超强录像，咱们不见不散哟。

雪人的聊天室

一岁情

君在天涯云深处，　我坐草庐一隅中。
人虽两地分飞燕，　心有明月寄相思。
相知只得一四季，　此情当可照日月。
五湖四海化土际，　亦愿携君同与归。

1、最近，飞月买了不少的手扮，其中大部分是机器猫，俺也喜欢得紧，于是乎一边流口水一边想套近乎，可惜还是被冰雪聪明的飞月MM看穿了，真是失败！

2、迷迷糊糊中就听到风林说什么一岁了。仔细一听才猛然发现，原来不知不觉间《掌机迷》已经和各位读者大人们相识一年了。面对热情的读者们，俺究竟该奉献给您什么呢？除了拼死加班，制作出每月一次的精神美味外，俺实在是想不出其它的方法了。

3、某日下班后与动心部的AKIRA大人聊天时无意中谈到《PG》周岁的事情，一时兴起就厚着本来已经很厚的脸皮索要礼物。没想到，AKIRA大人竟然同意了。于是，就有了本期光盘中的动心特别影像。在这里，除了要感谢AKIRA大人在百忙之中抽出时间对《PG》给予的支持外，还要感谢动心部视频编辑——相貌酷似工藤新一的小雷和时尚派文编酷酷小狼的倾情奉献！其实，游戏和动漫真的是一对孪生兄弟啊！

4、连续忙碌了几天，只觉得脑袋瓜子发胀。适逢《动新》截稿，再加上欢迎小狼等新人加盟，于是AKIRA大人请客去吃日食料理。不料，选好的地方竟然满员，只好换了另外的分店。结果忽然发现那里除了俺等一行7人外居然没有其他人。于是，大家在安静的环境中好好地品尝了一下寿司、天妇罗和生鱼片，当然，也少不了清酒和梅酒啊。不过，随后，俺就陷入了暗无天日的排版世界中！我排，我排，我排排排！

陈敬阳：每次掌机迷一出，我要做的不是找钱买书，而是找哪里有书卖……难道就不能在全国各地开设专卖店吗？
来自东北的雪人说：这、这个，应该还不至于这么夸张吧？
风林：读者的要求我们一定要倾听，开专卖店，让我考虑一下！
雪人＋飞月：——！

杨涛：最新一期的掌机迷给人一新的感觉主要是在封面.以前的封面取景很幼稚样(很差)而这次的封面取得很好，希望以后要看重封面，要有时尚感。
来自东北的雪人说：呵呵，这是个好提议！只要读者大人们喜欢，小子一定照办就是！大木头，要不然下期我们用PPMM来作封面好不好？
风林：同意，同意，你快去找模特来啊！
来自北京的飞月说：男生，哼哼哼哼！
雪人＋飞月：——！

祯祺：玩过逆转裁判，大家该知道什么叫做眼多必失了！

雪人的表情

⌒_⌒	呵呵
d- _-b	可恶
@_@	晕死
-○-	惊讶
--!	安静ing
-⊙-	笨蛋

聊天室规则

亲爱的聊天室用户：

您好！欢迎光临雪人的聊天室，雪人非常荣幸能与您一起共同度过有掌机和《PG》的每一天。为了节约聊天室的资源和本聊天室管理员的时间和精力，以及避免一些不必要的麻烦，特制定本聊天室的规则，具体如下：

1. 本聊天室无需注册，所有用户均可以自由进入本聊天室聊天。

2. 本聊天室旨在为志同道合者提供交流感情的空间，恕不解答各种关于游戏软硬件方面的问题。（这种事情要去找云云，否则他可能会失业的哦！⌒_⌒）

3. 以下行为不受本聊天室的欢迎，当以下行为出现时，您的发言将被屏蔽。

1) 发表反动、色情以及其它违反国家法律规定的言论或使用含有反动、色情、以及其他违反国家法律规定的用户名或昵称。

2) 发表谩骂、辱骂及包含人身攻击言论或使用带有性别歧视、种族歧视、信仰歧视、个人侮辱、自侮辱、宣扬暴力、色情、猥亵等或其它违反国家法律以及社会公德的不雅用户名或者昵称 。

3) 重复发表相同或类似的聊天内容或连续地漫无目的地使用符号表情进行刷屏，影响其他用户聊天。

4)其它可能引起聊天室内用户强烈反感或影响其他人聊天的行为。

4. 聊天室用户可以随时向雪人报告聊天室的bug，以便俺能为广大掌机迷们提供更好的服务。

一日，偶来到掌机迷编辑部，云云对偶是热情招待呀，走时云云曰：“今日有什么招呼不周的地方请多包涵”。我说：“我还有一事相求”。“请说”。“来时的火车票谁给报了”。刘斯瑶；16；男；121000；辽宁省锦州市古塔区十三中学二年四班；

呵呵。zhlqfever@yahoo.com.cn

来自东北的雪人说：呵呵，这句话说得还真是有道理，难怪那些话多的人被人称为“贫嘴”，话少的人被人称为“深沉”。

来自北京的飞月说：如此看来，你是命中注定与“深沉的成熟男性”这个职称无缘了。

来自东北的雪人说：——！5555555！

可怜的高三：小编们太过分了！我们这里买得到电软买得到电新，就是买不到掌机迷！普及度不够！强烈抗议！lagoon_k@163.com

来自东北的雪人说：真的是这样吗？大木头，我们加印吧？

风林：可以考虑啊，让我想想！

来自北京的飞月说：等等，如果加印过多卖不掉怎么办？

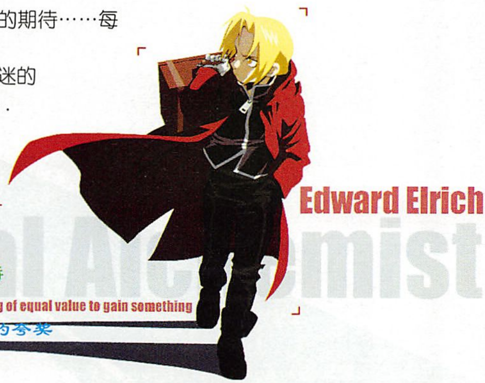
风林＋雪人：那就统统卖给“可怜的高三”吧！

飞月＋可怜的高三：——！@_@！

乌塌菜：我是《游戏王》系列的狂热达人，望给《掌机迷》投稿。可否？endlessasura@163.com

来自东北的雪人说：当然可以啊！来信请寄北京安外邮局75信箱 《掌机迷》收 邮编100011。另外，请在信封上写清具体的投稿栏目。

赵清清：多少次焦急的等待，多少次殷切的期待……每一期都望穿秋水，每一期都心潮澎湃……伴着我的成长，看着你的长大；你是掌机迷的情侣，也是掌机迷的家……cisaking.student@sina.com



来自东北的雪人说：呵呵，写得不错啊。其实俺原本也是很想读中文系的，只可惜最终未能如愿。不过，俺还是经常保持着写东东的习惯。

来自北京的飞月说：是啊！从你每期的歪诗中就可以看出你的文学功力了！

来自东北的雪人说：哦，能得到小月你的夸奖我真是太高兴了！

来自北京的飞月说：——！白痴！

留言中奖名单

1、湖南	杨俊	11、成都	樊毅
2、陕西	李涛	12、广西	麦新雨
3、贵州	马俊	13、湖北	何超
4、黑龙江	潘昊	14、四川	贺念
5、天津	潘伟	15、广州	彭博
6、重庆	张爽	16、宁夏	陈晨
7、辽宁	代启乐	17、江西	曾飞
8、北京	南方	18、北京	郝桐
9、辽宁	高锋	19、广东	罗磊
10、广西	钟运通	20、武汉	王兆熊

以上在VGAME.CN为掌机迷周岁留言的读者，将获得多啦A梦存钱罐一个。谢谢广大读者参与。



掌机迷 伴随我们一起成长

一年是个里程碑，更是新起点，希望在新的一年里掌机迷可以引领掌机游戏前沿资讯，透观掌机游戏动态，打造掌机游戏权威杂志，贺掌机迷杂志一周年大庆！

———掌机之王www.gbgba.com

游戏界风云变幻莫测，不知不觉中《掌机迷》在众小编怀抱中迎来了1岁的生日。我们ChinaGBA攻略组和电软合作也有一年多了。《掌机迷》以其独特的风格深深地吸引着广掌机爱好者，为广大读者提供了一个掌机的交流平台。ChinaGBA攻略组全体成员衷心的祝愿掌机迷越办越好，众小编身体健康！

——— ChinaGBA掌机地带　http://www.ChinaGBA.com

不知不觉中，
掌机迷创刊已一年，口袋妖怪网亦度过了第一个春秋，
一年来，我们都为自己的梦想而努力；

回首成长岁月，
我们犹如口袋妖怪一样，开始只是初出道的精灵，
但不怕艰难险阻，在逆流和压力中迎难而上。

通过不懈的努力，
造就了如今掌机杂志中的泰山，口袋妖怪界的北斗，
愿我们继续手牵手，创造更辉煌的明天！

——— 皮卡秋携Pmgba (http://www.pmgba.com) 全体会员祝《掌机迷》越办越红火！

一年来，《掌机迷》逐渐长成的掌机界的权威杂志。如今回想，每一个精彩瞬间、每一个难忘时刻、每一幕动人场景都历历在目。迎着金色的阳光，在这个温暖的春天里。我们坚信，明天一定会更好！一起携手，共同创造辉煌！

——— 中国掌机基地-http://www.4757.com

祝：响遏行云　珠圆玉润　洛阳纸贵　口碑载道

——— PGCG汉化组- http://pgcg.gbgba.com

作为中国掌机游戏汉化的先行者，CGP可以说是看着掌机迷长大的，从另一个角度，掌机迷也在见证CGP的成长，见证掌机玩家们的成长，愿我们以后仍能手牵手，为玩家们奉上更好的游戏，成为掌机迷们最好的朋友！

——— CGP小组-http://www.cgpteam.com

掌机迷

伴随我们一起成长

掌机迷着我和你，不分南北与东西。
汇集攻略与秘笈，解答疑惑和问题。
读者来函是鼓励，小编读信得动力。
周岁已获好成绩，来年还需更努力！

——任天堂世界 www.Newwise.com

在《掌机迷》周岁生日之际，恭祝《掌机迷》，汇聚掌机迷。

——混沌星辰 http://www.loveu.cn/hdxc

祝《掌机迷》在新的一岁中更尽新意，成为业界掌机玩家的领路先锋。

——GBalpha网站—www.gbalpha.com

EMU-ZONE全站同仁携所有玩家祝贺<<掌机迷>>一周岁生日快乐！

——Emu-Zone模拟地带-http://www.lone.com.cn

小巧的PG拥有如此多的读者，是因为PG内容“广、全、精”，TGB祝愿PG在新的一年中，再次取得更加过人的成绩

——TGB汉化工作室-http://tgb.go.3322.org

祝掌机迷周岁生日快乐，今后为大家奉献更好杂志！

——天使汉化组

一晃就是一年过去了，我们的《掌机迷》也迎来了一周岁的生日！感觉这一年真是不容易呢^^（万事开头难嘛）我仅代表我们千岛汉化组的全体成员恭祝《掌机迷》能够坚定不移地走下去！越办越精彩！！

——千岛汉化组

时间真快，《掌机迷》已经过周岁生日了，在此，模拟天下全体管理人员恭祝《掌机迷》年年有今日，岁岁有今朝，HOHO

——模拟天下-http://www.emucn.net

掌机迷

伴随我们一起成长

我一直都坚持购买掌机迷，从1期开始看着她成长，就像看着自己的孩子长大一样，很欣慰。希望能越来越好，我真的这样希望她能陪我走完大学剩下的岁月。没你不行啊！

——湖南 杨俊

快一年了，从掌机迷的第一期开始，我就没有漏过一期，真诚的支持你，我的掌机迷。

——昆明 刘露

游戏让我快乐，《电软》让我怀念，《掌机迷》让痴迷，祝你一路走好！

——贵州 马俊

我敢肯定：掌机迷将会像统治地球几十亿年的恐龙一样统治亿万玩家的心，祝掌机迷越办越好。

——黑龙江 潘昊

我是PG的忠实读者，她给了我许多帮助和欢欣，还让我结交了许多朋友。在PG1岁之时，我衷心希望PG能越办越好，成为世界销量第一的掌机读物。

——天津 潘伟

一本好书，一本生产快乐的书，一本玩转掌机的能生产快乐的好书，周岁快乐。

——重庆 张爽

没掌机还期期买PG的读者才是真正的铁杆儿。比如说我^-^祝PG越长越漂亮，越长越健康，长命百岁！！

——辽宁 代启乐

所有的快乐都源自自己的双手。掌机迷——用双手创造快乐的一帮人。《掌机迷》——教你用双手创造快乐的杂志。一周年生日快乐！

——北京 南方

对《掌机迷》的狂热，正如对掌机本身的狂热，携掌机便携优势，铸中国最强掌游杂志，《掌机迷》势不可挡天下最强！！

——DOOM

游戏在我们这一带是不能割舍的信仰与快乐，我们是幸福的一代，同时也是不幸的一代，我们从FC走过来到了次世代的新主机，我们经历了太多惊喜愉快了，因此我们说我们的人生因为游戏而精彩，愿天下共同游戏者共勉，祝掌机迷越来越棒！

——辽宁 高锋

永远陪伴我的一个梦，这个梦就在我的掌中！

——广西 钟运通

《掌机迷》是我比较喜欢的游戏书之一，因为它是对于我们掌机玩家特别实用的游戏工具，谢谢《掌机迷》！！我永远支持你！！！

——广西 麦新雨

感觉掌机迷1个字——强！！掌机玩家的必备粮食啊！

——山东 贺旭光

掌机迷

伴随我们一起成长

在我寂寞的时候，有了你的出现；在我无助的时候，有了你的出现；在我陶醉的时候，和我一同分享：《掌机迷》，带给我喜怒哀乐！

——成都 樊毅

掌机迷的精彩，只有看过了才知道！我不想错过手边的精彩，SO，10元钱换回了属于我们掌机迷的精彩。

——西安 vivi

不知不觉《掌机迷》已经陪我走过了1年的风风雨雨，一年前我在报亭怀着好奇的心情买下了它，从那以后我就一直和它形影不离，是它陪我通过一个有一个关卡，是它陪我闯过一个有一个BOSS，也是它让我对掌机游戏产生了这么浓厚的兴趣。在此我祝我的朋友生日快乐，愿它在以后的日子里越来越成熟。同时我也祝愿在《掌机迷》背后默默无闻的朋友们在以后的日子里'万事如意'，'掌机大吉'。

——天津 阿淳

回忆总是美丽的，掌机给了我们梦，而《掌机迷》使我们的梦变成现实，衷心祝愿《掌机迷》越办越好，永远成为中国数一数二的掌机专题杂志。

——宁夏 陈晨

看《掌机迷》有一阵子了，开始看是因为新约·圣剑传说，后来就离不开《掌机迷》了，不知不觉，1年就过去了，这里别的就不说了，祝自己更喜欢《掌机迷》，以后《掌机迷》期期买——爆卖的话，你们的奖金有没有更多？（笑……）

——江西 曾飞

电软社里新闻传，假亮凤林做专刊。一岁生日续努力，祝你销量翻两番。

——北京 郝桐

我对《掌机迷》的敬仰之心有如滔滔江水，连绵不绝，又有如黄河泛滥，一发而不可收拾，我要在你一周年给你10元作为你的生日礼物。

——广西 黄先鑫

随着GB的没落，GBA的盛出，游戏的天地又一次发生了变动，作为游戏业的顶级刊物，<掌机迷>，一次又一次的带领我们走进游戏最神秘的领域，在那里我们找到了我们不能用眼睛相信的事实，也找到了生活中更多的乐趣，在此祝愿天下掌机玩家天天开心，祝掌机迷越办越精彩，!!

——甘肃 无声落叶

《掌机迷》就像一个不断成长的孩子，每一阶段的成长都是那么令人惊喜，在此我希望《掌机迷》以后会有更令人惊喜的成长。

——广东 张宇航

不知不觉中掌机迷已经伴随我们走过了一年的时光，是它带给了我们无尽的快乐和欢乐，它是随身伴玩，我们的随身玩伴。

——天津 梁燕青

工房批评





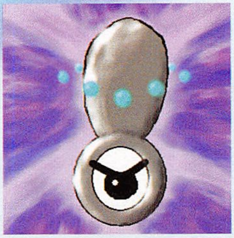


游戏名 / 评论人	海贼棒球	热血物语EX	龙珠·舞空斗传
董国峰	听说这个游戏是和剧场版动画有关系的，虽然没有看，但是游戏制作的还是不错，按照原作把人物的个性在这个棒球游戏体会出来还真是难得。不过话说回来，拿来当运动游戏还真是有点牵强。先是游戏的难度比较低，全垒打的概率很高，正是因为这些活宝们的比赛使得游戏的用户层增加，更适合不习惯普通运动游戏的玩家，虽然是FANS向的作品，但是毕竟是棒球游戏,对于不懂规则的玩家而言，吸引力应该不是很大。	从画面上看尽管一眼就可以认出那两个家伙来，但是总感觉不像是给GBA做的游戏，毕竟画面要比同类游戏逊色很多，但是这个是专门制作的游戏，又不能和FCmini那样给人以完全移植的理由。所以说这个游戏是对应老玩家的，对新玩家就欠缺吸引了，没有华丽的外表，没有爽快的超杀……虽然如此，要单纯说的话还是可以，很多经典的动作再现，好怀念。玩的理由应该是冲着名字而去。	在中国可以说看漫画的就没有不知道龙珠的，这样说一点也不过分，可见龙珠的魅力有多大。游戏这次以格斗游戏的形式发售，不管漫画中的角色还是Z战士都有登场，而且根据不同的需要即使是一个人物也会分成不同时期的样子。故事模式有的地方给人乱"套"的感觉，没有忠实再现原作。游戏里虽然爽快但是战斗简单是个很大的遗憾，基本一边集气一边放波就能基本不损HP地打到尾，时间长了会给人以非常无聊的感觉。
飞月	虽然该作是一款体育游戏，但是整体气氛非常轻松幽默。游戏吸收了大量尾田荣一郎原作中的元素，包括路飞、索隆在内每个队员的口头禅、使用的球棒和一举一动口头禅都令人想起原作的画面，充分展现出每个角色的个性。对喜欢原作的人来说，具有强大的号召力。遗憾的是，并不是每个玩家都熟悉棒球运动规则。可以说，该作定为棒球类型既是其魅力所在也是它最大的致命伤。	不良少年国男与阿力的热血故事，对新玩家来说虽然难以满意，但对奔着怀旧而来的老玩家而言应该不会太过失望。游戏画面简单，动作也没有什么特效，但那些简单的"百裂脚""豪尤根"还是蛮有复古味道的，而且在街上还可以不时的进商店去消费一番。打架的道具有棍子、铁链、轮胎、垃圾桶等等，而且玩家自己也会被弹回来的武器打伤，可以说无处不体现着"热血"这个主题。	对广大的龙珠迷来说，只要有相关作品的推出就是一种幸福，游戏的质量反而被放在了次要的位置。当然并不是说本作毫无可取之处，比如一个人物分成多个时期的设定就颇具趣味，三对三的队战模式也颇具挑战性，而且剧情也基本上表现出了原作的味道。从格斗游戏的角度来说，本作操作简单，各种玩家熟悉的必杀技层出不穷，不过要是能够搬到PS2平台上一定会有更好的表现。贝吉塔最高！
转生之炎	在这款游戏中，玩家将可以使用所熟悉的"海盗王"角色来进行一场海贼棒球决斗，每支球队都由7人所组成，游戏中除了玩家所熟悉的路飞、香吉士、索隆等路飞海贼团成员之外，另外像是阿拉巴斯坦王国军、巴洛克华克成员、空岛篇的神军等都将会在游戏里登场，而且每名角色在打击时都会用自己擅长的武器来打击,如索隆是用刀、路飞是用拳头把球打出去等等，角色形态各异的反映是该游戏的一大有趣之处。	该游戏分为双人合作过关和双人对战模式，玩家可以用自己设计的角色进行游戏。而故事模式中丰富的事件以及商店一定令玩家为之感动，而且GBA版还会追加购买道具后获得的必杀技，让玩家不仅仅是体验热血物语，更有额外的新鲜感。而另一个角色编辑模式则根据玩家在故事模式过程中的表现而定。这些自定义角色可以通过GBA连线与好友交换。另外玩家还可以通过GBA连线在另外一台GBA上显示己方以及NPC的状态数据。	一大群活跃在漫画中的角色将再度登上舞台。游戏的一大亮点就是对原作战斗的忠实再现和丰富的对战模式，比如一对一的单挑模式、三对三组队模式、以及趣味超强的挑战模式和再现原作庞大世界观和感人场面的剧情模式。并且，此次不仅可使用悟空,还可使用其他人物完成剧情模式。除外，还有专门针对新手的练习模式（针对菜鸟吧？）最后值得一提的是该游戏支持通信对战。

游戏名 / 评论人	钢之炼金术师 	SONIC3 	网球王子2004 
董国峰	把动画的剧情以RPG的方式完全地表现了出来，但是和很多的RPG不同的是战斗方式非常的特别。因为在原作中对魔法的概念使得游戏里出现了炼金术这个功能。不像普通RPG那样到了某个级别自然会得到某个魔法,而要使用就要通过自己的合成,按照等价交换的炼金术原则把材料变成需要的物品,而且游戏采用了类似即时战的方法,一旦行动慢了敌人就会早行动,慢吞吞的敌人可不会等,而且完成100%炼成品也是相当自豪的。	不知道怎么弄的,游戏ROM这么早就放出来了,不过可以先享受一下索尼克3带来的不同乐趣。这个音速小子一直以来都是以超级的速度弄得玩家晕头转向的,不过爽快和刺激就全在这个速度上。这次的GBA版本和以往不同的是可以不用再自己孤独的奔跑了,增加的CPU角色即使是一个人玩游戏也可以实现和伙伴一起冒险的乐趣,同时和伙伴进行的合体攻击可是拥有很大的攻击力呢,这次可真是"进化"了呢。赶快开始训练自己反射神经吧。	绝对FANS向产品，为了玩齐全部的人物就要买双卡带，简直变态到了极点，一点也不体贴玩家。游戏中画面非常细腻，加上游戏中一个个的帅哥型角色，小女生可是绝对不会放过的。操作性感觉和上一作没有什么区别，依然很容易上手。内容基本上也没有什么太大的变化，还是以大量选择的人物、大量的语音、大量的华丽超杀画面都是吸引FANS的绝对卖点，对非FANS来说也许就不会很感冒了。
飞月	对于喜欢Alphonse和Edward的玩家而言，《炼金》的游戏化当然是一件好事。玩家在游戏中不仅可以体验到RPG游戏中翻箱倒柜等传统设定，还可以重温原作里的剧情。虽说就一款RPG游戏来说，本作素质只能算是一般。但由于继承了原作中最出彩的将材料炼成所需道具的炼成系统，却使得该作的耐玩度和乐趣度大大提高。推荐喜欢动画的人入手。	刺猬索尼克果然是音速啊，居然这么快就出现了。游戏的画面和音乐都还不错，操作起来也还算容易上手。该系列一向以狂飙的速度感而著称，本作自然也不例外。而且这次在体验令人眼花缭乱的速度快感之余，玩家还有了一起陪跑的朋友。由于新作增加了这个CPU角色系统，所以玩起来感觉更加热闹和华丽。不用过多介绍，英雄索尼克决不会令你失望。	对我等女性玩家拥有极大杀伤力的作品，光是手冢国光、不二周助那几个帅哥往那一站，厂家就坐等着数钱了。该作也继承了网球王子系列一向的卖点：豪华的声优阵容和绝美的CG画面。游戏的操作感还算顺手，可选择人物非常多，蓄力、暴走以及大量华丽的画面也令游戏更加激烈有趣。可就是双卡的设定令人既恨又爱，好在我不是死忠级的FANS。
转生之炎	《钢之炼金术士》可以说是SQUARE-ENIX在动漫领域最为成功的尝试，此次的GBA版以RPG形态登场，难度不高，面向初级，并加入了大量原创剧情。原作中"炼金术"的场面在游戏中也得到了比较真实的再现，不过整个游戏给人的感觉全是在做加减运算，初上手时让人如坠云雾之中，险些放弃。但是玩懂之后反而觉得有点意思。另外，通关后该游戏还有着丰富的隐藏要素可供挖掘。	作为CBA上的SONIC系列，SONIC ADV3在画面和操作上都比前作更加成熟了。可以看出，SEGA正在向着潮流靠拢，各种元素的组合更加突显出"时尚"和"流行"的色彩。该作沿袭了SONIC系列一贯绚丽的画面和流畅的操作感，以疯狂的速度一气冲关的感觉依旧是那么畅快淋漓，此外，此作也支持通信对战，享受两个人的乐趣。	似乎是近来一款很讨女孩子喜欢的游戏，画面漂亮，人设优秀，有什么能比帅气的男生们在球场挥汗如雨更能打动女性玩家的呢？至于游戏性嘛，对于我等体育白痴来说几乎是对着出招表检验其正确程度而已（这么说实在是有对不住它，毕竟这款游戏的FANS据说还挺多）,值得一提的是，这一作中新加入了"暴走状态"这一设定,当能量槽集中完毕后，就能引发这一超级体现网球GG们战斗魄力的设定了。

口袋妖怪火红叶绿手绘创作作品集

2004年的春节是POKEMON新作《口袋妖怪火红/叶绿》发行的日子，为纪念这一百万大作的上市，口袋妖怪网（www.pmgba.com）举办了一场原创PM手绘大赛，现借掌机迷的一角将其中优秀的作品展示给大家，希望有更多的朋友加入到喜爱口袋妖怪的行列中来。



↑安侬的怒击（作者：疾风迅也）
最不起眼的文字兽也不是好惹的

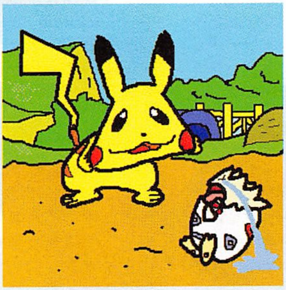
↓别怕（作者：哄哄261）
有妈妈在，耿鬼来了也不怕





←急冻鸟（作者：mark1989）
传说可以在1秒内把任何人变为冰块

→调皮的皮卡丘（作者：透明暴鲤龙）
扮鬼脸吓吓你



↓光精灵（作者：八八）
可爱的依布是它的前身

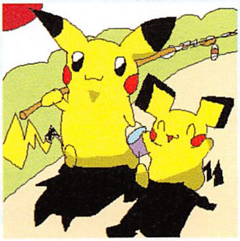




↑红宝石和蓝宝石
（作者：hazard_93）
宝石版的两个神兽

↓嘉嘉和娜娜（作者：嘉嘉爱娜娜）
仔细地呵护精灵





↑钓鱼去（作者：爱菲狐）
皮卡丘带着皮丘去钓鱼

→菊草叶（作者：小鹿）
迷人的菊草叶

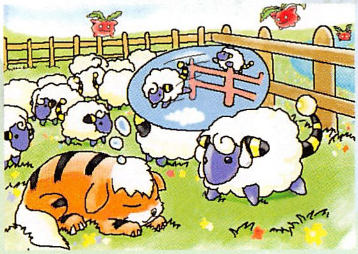




↑可爱的杰尼龟（作者:lulala）
火红/叶绿的三主角之一哦

↓巨大甲龙（作者：冥狼）
深藏不露的强力精灵





←口袋牧场（作者：xmjoyman）
忠实的火焰狗，打盹也不忘工作

↓皮丘（作者：BFT）
皮丘荡秋千



←小玛丽露（作者：rosePK）
透明的小可爱





←星月（作者：rosePK）
七夜许愿"星"和"月"亮

→水君（作者：八八）
水晶版的灵魂



↓月下的炎帝(作者:小笨龙)
三神兽之一的大地兽



↓三个小可爱（作者：HYH）
历代作品传说中的精灵





↑水都（作者：八八）
水都守护神

↓皮卡丘和皮丘（作者：光の翼）
皮卡丘和皮丘，一对好兄弟



→影子（作者：小鹿）
暗依布



↓蜘蛛（作者：BFT）
似乎是皮丘＋蜘蛛，汗





←摘果（作者：nfopo）
乐在其中，其乐无穷



↑七彩凤王(作者:嘉嘉爱娜娜)
金银中的圣鸟

↓图画犬
（作者：哄哄261）
本次作品展的logo



飞月灌水

在皮卡秋及口袋妖怪网众多会员的大力合作下，飞月特别在这次的贴图区为各位安排了一场口袋妖怪秀。如果可能的话，希望今后还能举办更多更好的游戏专题展。如果你有自己喜欢的作品，不妨也尝试投稿给我们的栏目，说不定不久以后就可以见到你喜欢的作品专题展了哦！衷心期待收到各位的大作。如果大家对这种形式有什么意见和感想的话，也可以发到我的邮箱jillmay@tom.com



动作高手达成之道

文：C.A.B.

想成为动作游戏高手吗？想取得游戏比赛的冠军吗？想打败天下无敌手吗？我想作为一个痴迷于游戏的你一定想到过这些吧！随着游戏业的不断发展，玩游戏玩的好如今在游戏圈中也能成为众人皆知的明星级人物了，您看那些中国的CS高手，玩的多好啊，如今已成为国家队的代表级人物。在电子游戏发展的今天，电子竞技已成为众所周知的娱乐、比赛活动之一，除了那些PC上的游戏比赛以外，家用机的游戏比赛也非常的多见，在北京，在上海，在广州乃至全国每年都有大大小小的电子游戏比赛，所以如今想成为游戏高手的人很多，但如何才能练成一名合格的游戏高手呢？

第一：如果您现在是一位极其普通的游戏者，但想成为高手的话，那么就要先考虑3大方面的外界因素。

A：天赋。任何事业上成功的人士一般都富有天赋。天赋可以说是成功的一半，所以对于游戏高手来说，天赋是极其重要的因素之一。

B：时间。做任何事情，如业余爱好等都需要时间条件，如果您是一位日夜操劳的工作狂或是基本没有时间玩游戏的人，那么想成为高手就不太可能了，俗话说，“高手也是要付出汗水的。”的确，国家队的运动员每天都需要练习，1天不练也可能会影响到其素质的提升，所以如果不能长时间练习的话，那就不行了。

C：金钱。玩游戏当然要有所付出了，游戏乃是高科技的玩艺儿，如果没有足够的资金用来游戏，那还是远离游戏吧。顺便说一句，要远离D版，支持Z版。

O.K.，以上条件对于要练成高手的玩家是最基本的条件了。如果发现自己没有足够的条件来满足以上3个因素的话，那还是做一个普通玩家吧，毕竟高手很少嘛。（^_^）

第二：如果发现自己确实能够达到以上这3点因素，那么对于想成为一个游戏高手来说，接下来要做的事情就是刻苦磨练了，但对于没有足够天赋和时间的玩家来说想成为高手并不是不可能，只要肯下工夫专心练习，就一定可以成为高手级的玩家。下面就如何来达成高手这一目的具体分析一下玩家所必须做的一些事情。

想成为一个动作游戏的高手，其最基本的就是先要了解动作游戏的特点了！动作游戏与一般游戏具有许多不同点，动作游戏其核心是讲究动作的操作。动作游戏向来是所有类型的游戏中最典型、最刺激、最难玩的一种游戏了！操作对于动作游戏来说就是游戏的灵魂，掌握动作游戏的玩法和要点是一般玩家所追求的目标，更是普通玩家难以达成的难点所在。任何动作游戏都具有其相同的地方，只要你是高手就一定会发现玩动作游戏的奥妙所在，万变不离其中，以下就列举目前的几款普及率和人气较高的游戏来分析一下几个达成高手所必须练习的重点吧。

要点一：反应。玩好动作游戏的核心之一就是反应，反应对很多ACT游戏都是极其重要的，对于玩家的反应有非常高的要求。就比如说打击者1945系列吧，STG游戏也是ACT游戏的一种，此系列是STG中最有代表性的射击游戏了。其游戏带给玩家的乐趣就是刺激。在枪林弹雨的版面中不停地躲闪来避开一串又一串的子弹，感觉真是爽到了极点！游戏对于玩家的反应力要求极高，初学者可以凭借自己的反应力过关，甚至不用榴弹对付BOSS，而高

唉，这是一本我丢掉了VOL.9，马上又掏钱买了一本的掌机教材，可是学校发的教材丢了半年了也没见我着急，有没有掌机大学呀？刘冠哲；19；男；138000；吉林省松原市前郭五中三年12班；兴趣：PC应用、足球、GBA；雪人：这个，好像没听说有啊！

手不但要掌握和熟悉所有8个版面的场景变化及躲避子弹的方法，而且在4级普通的难度模式下要面对二周目的强力考验！在一周目中前4关的子弹速度不快，且容易躲避，熟悉版面变化的玩家根本不需要利用反应来回避子弹，之后4关则需要一定的反应了，尤其是第8关BOSS的4个形态，就算了解如何躲避，许多地方还是要靠反应躲闪的，因为游戏的设计不是死板的，而是子弹会随着玩家的移动有所变化或是跟踪玩家发射的，所以想进入二周目也是有一定难度的，而二周目的子弹才是反应快的高手才能够躲避的，不但在打爆敌人后会放出跟踪弹，而且子弹在速度上也变得出奇地快！普通玩家就算熟悉版面进入到二周目时使用榴弹也是不太可能过得了一关的，但如果你的反应够快，加上操作上的感觉好的话就有可能突破极限，度过难关了。因此，反应力对于高手来说非常必要，如果反应能力天生就很快，那么想成为高手变得容易了。

要点二：手感。玩游戏就必须要有手感，手感不是对应所有游戏的，只是在玩某一款游戏，相对操作的感觉非常好，如果达到了随心所欲、想怎么做就怎么做的地步了，那么玩这款游戏时操作就不必担心了。虽然说手感是相对玩某一款游戏的操作关键，但玩的游戏多了，手感上的水平也是会增加的！为什么游戏高手或是一些攻略撰稿者的游戏通关速度会如此之快呢？那就是因为手感是相当重要的，在短时间内上手一款动作游戏是普通玩家难以实现的，而高手则不同，往往在上手某个游戏时只需半个小时左右时间即可。所以要想玩动作游戏玩得上手，这还需要你尝试许多种类的游戏，玩得游戏越多了，就越能在更短的时间内上手一个游戏。所以说要想成为动作高手就得付出更多的时间来尝试更多的游戏，只有这样才可以增加游戏手感，提高操作上的水平。

要点三：速度。何谓速度？答曰：操作迅速。练成了以上两种技巧那么接下来就是速度上的训练了。在玩动作游戏时高手的按键速度都很快，而且干净利落，要培养自己的按键速度是比较方便的。一般的FTG游戏就需要按键迅速才能放出绝招，要想连击的话更是难上加难，所以首先必须做的是基本按键训练，最好在不开电源的情况下用尽可能快的速度去按键，不但AB键，LR键以及方向键都要多多练习，想到按什么键就按什么键，越快越好。之后就要进行实战训练。打个比方，就拿WARIO制造来说吧，其中的小游戏有些是要靠按键速度取胜的，不过WARIO的小游戏一般只按A键就行了，所以如果觉得自己的按键速度够快的话就尝试一下其他游戏好了。格斗之王EX、街霸这几个游戏是不错的选择，虽然是单纯的FTG，但对于练习连贯快速地按键很有帮助，这样可以在短时间内达成训练目标。

要点四：配合。相信玩家都已经猜到了，配合不仅指左右手的按键配合而且眼与手的配合也相当重要，眼明手快是游戏高手所必须擅长的。有了足够的按键训练，现在首先先要练习双手配合。双手配合主要是实现速度的实战化，因为光靠按的速度快而没有经过实战磨练的玩家并不能完美地掌握好灵活地按键。就拿洛克人ZERO这个典型的高难度动作游戏来说吧，作为掌机动作游戏的代表作，ZERO系列一向以极佳的操作手感夺得了玩家的好评。ZERO这个游戏虽说是难度相对高的游戏，但对于操作手感好的玩家来说难度并没有想象中的那么困难。初学者或普通玩家一般都是因为对游戏没有灵活地操作而感到此游戏的难度非常高，而那些洛克人高手并不这样认为，至少本人还是对ZERO的难度感到一般，只要能够双手灵活地操作，把握良好的手感再加上快速的反应力即可随心所欲地操控跳跃、射击、砍等动作间的配合，轻松的取胜了。虽然说起来很轻松，但做起来就难了……对自己有信心的朋友可一定要加油啊，想成为高手就必须尝试高难度的ZERO系列，如果你真能把ZERO系列中的关卡全部以A级以上评价通过的话，相信你在玩其它游戏时也一定会发现自己玩的要比以前好了^_^。

上月入手一张《FIFA2004》，GBA遂被一队足球痴迷的舍友看上，此君为暴力型玩家，偶GBA的按键每次都被按得“啪啪”作响，心痛……黄铭钊；19；男；530006；广西民院计信院03信管1班19号；兴趣：GBA游戏、日本歌手EP/CD之收集；

要点五：心态。心态对于游戏中的玩家来说也很重要甚至是决定成败的关键。一个人的情绪因素往往会影响到他所做的事情，就算平时刻苦磨练的运动员上了赛场不调整好心态的话也会被对手打败。所以在进行挑战游戏时一定要稳住心态，不论碰到什么特殊情况还是受到外界因素影响时都不能分散自己的注意力！某些游戏往往会按照玩家的不同打法出现不同的场景和敌人，万一出现特别情况可千万不能慌张，一定要脸不变色心不跳地玩下去，要用最冷静的情绪来思考问题。虽说本要点不是所有人都能够通过漫长的练习所掌握的，不过只要肯下工夫，一心磨练思考方式与情绪之间的配合就一定可以提高自己在玩游戏时的心态。

要点六：研究。任何高手如不对游戏进行必要的研究，那么就好像没有油的飞机一样，不受控制。作为高手，就一定要对游戏做一番仔细的研究才行，经验丰富的玩家研究游戏通常只要很短的时间，研究游戏就好像在与游戏制作人沟通一样，只要能把游戏看破，找出游戏中的难点与突破方法便能更轻松的攻关了。研究游戏通常是高手拿到新作品时所做的第一件事情。

要点七：外界因素。外界因素不但会影响到游戏者的心态问题，而且还可能导致游戏水平不能正常发挥。要想快速并良好地提高自己的水平，就要做到以下几点：1.经常使用GBA玩游戏的话就不要考虑用SP，因为GBA与SP的按键有明显的区别，GBA的按键高，按下后的电脑识别的时间要比SP长，要考虑按键的提前量，所以对于那些不擅长按键的玩家还是做好决定选择什么样的机型吧。

2.在练习过程中要按照要点的先后顺序练习，否则可能会导致自己的水平下降甚至白练。

3.要分配好每天的游戏时间，不要废寝忘食，呵呵。

4.不要在恶劣的环境下玩游戏，这样对身体不太好，尤其是那些出远门的玩家一定要注意。

5.游戏时，按键的力度不要过大，尤其是GBA，按键老化的比较快–_–。

在打机过程中注意了这7点应该就没什么问题了。最后再推荐大家几款优秀的动作游戏，这对于快速地提高游戏水平是不错的选择：

推荐游戏A：洛克人ZERO/ZERO 2



上文已经提到过ZERO系列是动作游戏中的代表作品了。ZERO系列在游戏的制作上非常有自己的特色，不论是敌人的设定还是主角ZERO的设定都体现出一款优秀动作游戏的水准！玩家在操作ZERO时起初会感到ZERO的动作比较难上手，可能是因为GBA的按键少的缘故吧，不过在游戏的菜单下可以让玩家选择4种操作模式来进行游戏。选择最适合于自己的操作手感，再进行灵活的控制练习，比如在一些空旷的场景里做一些基本动作的练习后即可上场游戏了。如果一开始不进行这步操作训练的话，到时候挂的快时是很正常的。熟悉了游戏的操作，进入游戏后边能发现关卡的设计必须要让玩家有良好的手感，敌人的攻击和移动速度也要求玩家必须眼明手快，熟练的操作。综合这几点，就能够看出此游戏的难度所在，要熟悉游戏的关卡和BOSS的攻击方法不难，但想凭借着自己操作ZERO去过关的话就有些困难了，所以本游戏最值得推荐玩家去尝试。

疯秃子和雪人再不送光盘，我就……我就绑架云云，看无间盗，问答无双和封神榜谁来办，嘿嘿。
安徽　一读者　　雪人：除非你会飞，否则的话，想绑架窗外不归的云云？做梦！

推荐游戏B：超级马里奥ADV/2/3/4

作为任天堂的经典游戏系列，超级马里奥是所有玩家众所周知的动作游戏了。游戏的动作没有洛克人ZERO那样的复杂，但通过跳跃与方向键的配合来做出各种花样的技巧动作是马里奥系列的一大特色。ADV1、ADV2、ADV4分别是移植自FC、SFC、FC上的3款作品，对以前版本的关卡有所强化，在动作的要求上有所提高，是体现出手感、速度、配合、心态的综合性较强的游戏，相信玩过的朋友一定非常佩服宫本茂大师的关卡设计，在此非常推荐大家尝试马里奥系列。





推荐游戏C：恶魔城——月轮/晓月/白夜



恶魔城曾经是动作游戏中难度算高的游戏了，GBA版的恶魔城系列页保持了系列一贯的高难度设定。恶魔城月之轮回在3作中可说是难度相对较高的，游戏中要求玩家的操作性很高，月轮不像白夜那样动作速度慢，它要求游戏者必须通过灵活的操作来对付强有力的BOSS。而月轮中的斗技场更是高难度的场景之一，也是游戏的一大特点。白夜的游戏虽然流程简单，但和晓月一样有BOSS RUSH模式可供挑战，BR模式是这两个游戏的特色，如果想在短时间内完成BR那就待考验玩家的实力与智力的结合了。综合看来，恶魔城系列的玩法多样，想挑战难度的模式页比较多，对于想练习基本功的玩家还是应该尝试一下。

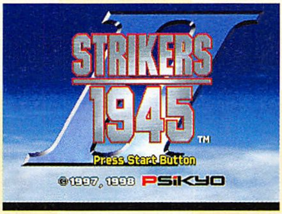
推荐游戏D：瓦里奥制造



这个游戏是任天堂的小游戏大集合的作品，相信大家都应该玩过了吧，其中的每一个小游戏都有自己的特色，总共200多个小游戏中有体现反应的、速度的、配合的、心态的样样都有，可以说是一个练习基本功的好游戏，但比起其它游戏，瓦里奥制造适合于没有多少时间专研游戏的玩家所必备的极品，只要能专心地去尝试打破每一个小游戏的记录，相信你的水平会越来越高。

推荐游戏E：宇宙巡航机A

KONAMI的射击游戏向来是难度较高的射击经典。此游戏最能够磨练玩家的心态，保持平稳的心态是过关的关键。除此之外对玩家的反应也是个考验，在HARD模式下，在子弹满天飞的情况下还必须注意场景的变化以及敌人的位置，是足以考验玩家反应能力的游戏。在此，也把这个经典游戏推荐给大家。



动作游戏非常多，以上这5个游戏能够使玩家在玩的过程中提高自己的游戏水平，如果有条件的玩家可以向本人一样尝试一下街机版的1945系列（在PC/PS上玩吧），这对提高反应力与操作技巧方面的练习很有帮助！特别是一些反应比较慢的初级玩家，练习一下眼明手快的基本功还是相当有必要的，毕竟反应是可以后天培养的，只要能专心练习就一定会有提高。

作为一名热爱电子游戏的玩家，高水平的游戏在当今社会也算是一种特长吧。2004年春，我国将举行第一届电子竞技运动项目，为我国能与国外高度发展的电子娱乐拉近距离，在此希望所有的游戏玩家能够发掘一下自己的潜力，没准你也可以成为游戏高手呢！

问（提问）&答（回答）&无双（云云主持）

◆ 首先对这些期掌机迷对我的帮助表示由衷的感谢。第一，其中内容很充实，介绍了不少游戏，为我们玩家带来了不少便利。第二，其中介绍了许多经典作品的攻略，为我们节省下来不少“银子”（在当今这个市场上，BOSS为了多求赚钱，猛抬攻略价格）。第三，介绍了如何购买非二手GBA的方法(这种诚实的举动已不多见了）。以上三点是对编者们的赞扬。醉翁之意不在酒！其实本封信的目的是有一个问题要问：即在《新约圣剑传说》中“地下大河”根本无法通过，在第五期P60页中“地下大河”下第二幅图，打到此处时，向右上走，之后只能向左上走，来到一个无法使用武器，没有去路，又没有什么女神像的地方，我已转了N圈也无法通过。望云兄在百忙之中为小弟解决这个问题。

长春　李东

——云云自己没有玩通这个游戏，倒是一些朋友颇有兴致地打通了关，帮你问了下朋友，这里用锤子把自己变小（MARIO RPG也有这招），然后可以通过了。

◆ 1、《口袋妖怪》的TV电影从哪里买？能不能从贵刊邮购？多少钱？

2、《口袋妖怪·火红/叶绿》的具体发售日是什么时候？

3、《黄金太阳·失落的时代》为什么没有中文版？《黄金太阳》会不会出第3部？

4、《口袋妖怪·红宝石/蓝宝石》从哪里能买到英文版的？能不能从贵刊邮？

陕西西安　蔡欢

——1，据口袋妖怪站长“可爱的皮卡丘”（一读者言）讲国内部分城市的音像店可以买到，一共有13部，每部有7－12碟不等，价格为每VCD 5元左右。。

2、这个问题来得太迟了吧……

3、暂时没有，会，黄三锐意开发中，不过随着NDS发售的临近，也许黄三会转师NDS。

4、中国只有香港有卖英文版的，或者自己烧录吧。

◆ 云云你好：

我想问一下，现在的市面上有没有GBASP的可以收看电视节目的视频装置，我知道GBA有电视天线接收器。望万忙之中抽空给个答复好吗？因为我很想知道SP还有哪些外展功能。

QQ：82173941

——这种东西有不少，最出名的那种GBA电视器目前出了两代，老版本需要将GBA拆开才能使用，而新版本第二代则可以直接通过卡带插槽进行视频接收，不过就内地来看，该产品挺少，我在不少店里发现大多是第一代产品。就我所在的重庆市来说，该电视接收器效果还不错，在郊区能够接收到CCTV1、CCTV2、CQ台，画面虽然小了点，但是凑合着够用了，XIXI。

◆ 云云您好：

我是一名重庆的玩家，知道云云是重庆人我好高兴。我的朋友在3.15买了一款SP，不知是不是原装的，还有，我想入手电影卡，不知道重庆有没有卖的。

发件人：↑绝对零度↓
<228796313@qq.com>

——3.15买SP中招的可能性应该挺小，呵呵，你没给我讲具体情况，抱歉无法分清真伪。重庆的店里目前还没发现有电影卡卖，不过倒是瞅见了GBA视频音频转接器。你如要买电影卡可以去网上邮购，网址是：http://www.gbalpha.com 以及http://www.easy2happy.com，建议购买电影卡CF卡读卡器套餐。

◆ 云云你好：

我第一次给你写信，因为看到这个地址，我把我的疑问向你诉说。曾经我买了一台黑色的GBA，但不到半年就让人偷了，好伤心啊。现在我又打算再购一台GBA，但现在的水货泛滥，我就打算买台二手的，在网上买的可信吗？还有，现在GBA加背光板要多少钱？一般在哪有加？加背光板的GBA能加开关吗？如果有，那会加在哪？如果没，还有什么办法加开关吗？问题很多，请不要介意，请你在百忙中抽空解答，谢谢！

发件人：“小亿”
<srarkwy@yahoo.com.cn>

——云云第一个GBA就是被班上某某小人给顺手牵羊了，白色版，特纯，云云特喜欢，更可恨的是小偷特懂行，将配套的充电器也拿走了……网上买的话就得看看对方的信誉了，我们建议在当地能搞定的朋友尽量避免网上交易。前些天我在朋友手中买了个二手的GBA，价钱比较实在，买卖双方都很满意，云云买这个GBA也算是了了心愿，自打当初卖了自己的GBA就一直耿耿于怀，现在可算是大满足了，10版的黑色GBA就是特酷，加背光板的话大概在200元左右，一般在哪儿加？这背光板原产地澳大利亚，您总不可能到澳大利亚去加吧？这不游戏店里就有吗。以前我们介绍过一种叫做调光IC芯片的东西，就是辅助GBA背光板，您加了背光板再安上一个这调光IC，就可以避免打孔装开关了，看您那意思还是很想装开光？ -＿-

◆ 云云你好：

口袋妖怪为啥不送了，俺可急着呢，记得下期一定得补上。
蔡炜清；16；男；226100；江苏省海门中学2003届8班；兴趣：游戏、篮球；E-MAIL：jshmzx030801@yahoo.com；

我是《掌机迷》的忠实读者，现在有几个问题想问问你。

1.烧卡器，从网上下载ROM的那种，现在卖多少钱？我这里的一家烧录店的烧录器上面印着“GBA智慧宝盒”。是不是常用的那种？

2.256MB的烧录卡卖多少钱？

先谢谢你啦！鲁宁

发件人：“路”

<t-kof@tom.com>

——烧卡器分很多种，你见到的智慧宝盒是最低端的烧卡器，它可对灵锐卡进行烧录，这是目前游戏店里比较常见的一种烧录卡，很适合国情，不过高端的EZ，EZF，GBALINK就要少见一些，而且要贵一些，如果是学生的话买灵锐卡再到店里去烧就比较合适，但如果要去把智慧宝盒买回家的话就不大推荐了，作为即将淘汰的烧卡器，它不但外形庞大，而且烧卡速度巨慢（用井口嘛），功能也少之又少。你问256M的卡多少钱？我不知道你问的是哪一款，也许就是灵锐卡吧?价格厚道点的卖150多。如果是其他的烧录卡比如EZ等就要贵些了，平均500元以上。

◆ 云云你好：

我是你们《掌机迷》和《电子游戏软件》的忠实读者，看了你们的购机宝典后，我想入手一台EZ2。但是JS却说EZ2不及EZ1实用只不过多了个金手指的功能，而我对金手指并不感冒，口袋中的MONEY也并不多。所以在其的说服下我买下了EZ1。而后我从网上得知EZ2有软复位功能，这样可以减少开关机次数，对机器减少损伤。所以又很后悔，于是又找JS要求更换，JS却说软启动更伤机器。我对此说法抱有怀疑，望云云能在百忙之中给我一个意见，我究竟要不要更换？谢谢！祝《掌机迷》越办越好！

发件人：“江苏 盈盈”

<wzgamegil@sina.com>

——“软启动更伤机器”？你们这BOSS还真逗呢，要真像他这么说的，那人家烧卡器厂商还花费心思来研究这个做甚？我看你还是换了为好，毕竟两者差价不是很大，换为EZ2不但拥有金手指功能（虽然你不大感冒），而且还可以实现硬件记忆（虽然不是很完美^_^），再怎么说我们也要与时俱进嘛，hehe。

◆ 云云你好：

我想问一下vol.9里说的那些电影卡（录好的那种）（也就是有100级柯南的那种啦）怎么买啊？？我很想买，帮帮我

发件人：“浩然 庞”

<haoran1986@yahoo.com.cn>

——这个玩意儿我们以前不是早就介绍过了吗？你去看看附近店里有没卖的，如果没有可以去http://www.gbalpha.com或者http://www.easy2happy.com看看，这两个网站都可以办理邮购，不过看你的意思也就是说想直接就用录好的卡看电影？这个……恐怕还得你自己动手了，网上虽然也有卖录制好的电影，可是长期下去也不是办法，所以我们还是推荐玩家自己用官方提供的软件进行电影格式转换，自己动手，丰衣足食。

◆ 云云你好：

我想问几个关于硬件的问题：

1.普通卡能否烧入进度？

2.那个av转接器多少钱？（北京）

4.记忆棒不能和电脑连吗？

发件人：“chen0701s”

<chen0701s@sina.com>

——1、这个功能说起来是很难的，但是EZFLASH用最新版本的软件可以实现为普通卡带烧录进度的功能，其他的烧卡器倒不行。

2、150-200元之间，这东西也就一技术，卖得贵啊。

3、不能，只能是记忆棒之间对拷。

◆ 云云你好：

你现在是上大一吗？我也是啊，可你已经是达人了，我只是个菜鸟。有几个问题，希望能够解答。

1 GB模拟器FOR GBA是把GB ROM转化成GBA ROM的吧。

2 掌机迷到底有没有网站啊？

3 雪人那个聊天室怎么留言啊？谢谢！

4 你介绍的那个GBC仙剑我太想玩了，但是如何烧到卡中啊？它是GBCROM啊。

发件人：“孙鹏飞”

<mainfool@tom.com>

——1、就像是POCKETNES一样，GOOMBA也是将GB ROM加载模拟器转换成GBA格式才能在GBA上运行的。

2、有啊，http://www.vgame.cn

3、这个……呼叫雪人兄……xixi，雪人兄估计快成风林第二了，典型的工作狂……

4、如果你想用GOOMBA转换GBC仙剑的话，那暂时是没辙，因为GBC版仙剑是GBC专用游戏，而GOOMBA转换的ROM……会出现不能游戏的情况，要是你有老早的GBX，那还是可以的。

◆ 云云你好：

想问你一些问题？近期小弟入手一台SP和几盒卡带（D版）共计人民币1040元是否合理？卡带包括瓦里奥制造、马里奥A3、最终幻想A。

还有SP电池，我的充电3小时能用9个到9个半小时是否是原装？（BOOS为了证明是原装而在电池盖的螺丝上贴了封条）。

本人这台SP是美版的，因为不懂英文，而且也没有在说明书上找到与主机上相同或相似编号？是不是被骗?请云云尽快回复，谢谢！

发件人：“dragonet45”

<dragonet45@sina.com>

——1、价格方面也就差不多吧，您机器算个八百二三，卡带嘛一百五，BOSS小赚了百来块。

2、您的电池还算是持久耐力型，玩D版卡带确实比较省电，BOSS贴封条不是为证明原装哦，是怕你换电池或者破坏机器（有人这么傻么）。

3、美版我记得在说明书后面

本栏目专用信箱 ：yeyunzhang@163.net pocketgamer@163.com QQ:22927986

雪人：那个，根据董事大人的决定，口袋妖怪的磁贴已经随最新一期《电软》送出，有意收集者请及时购买！
看了N3000评测，再打开可爱的SP，这时才真正感受到什么叫游戏，任天堂真会骗钱喔！这么烂的FC游戏又拿来炒！（有FC迷没？快闪！）

也有说明书，找一下？

◆ 云云你好：

只想问一下，网球王子2003能够2人联机对战吗？？2人联手和电脑对搓行吗？？谢了！！！

发件人： <bmwcar001@sohu.com>

——可以的，不过二人联机对CPU似乎不行，网球王子必杀技很好看，KONAMI很会钻路子，这游戏适合给喜欢动漫的MM玩，PG FANS试试这个“必杀技”，呵呵。

◆ 云云你好：

首先，我想问一下《口袋妖怪·红宝石/蓝宝石》的隐藏怪兽是怎样收到的呢？每当收集齐所有怪兽会不会像前作那样可以上太空呢？

广州 SEED

——你指的是最后两只神兽No.201和No.202吧，宝石版无法得到，201要参加日本第6部电影举办的活动得到，202通过与火红叶绿版的交换而获得。飞向太空的传说历来都是假的，不管是前作还是现在的新作。南岛同样要通过参加活动获得船票，国内的玩家只能用金手指。

◆ 云云你好：

近来攒钱许久，终于要购烧录卡了，看了市面上的烧录卡，尤其是你推荐EWIN，SP开前光才能玩5小时左右，和LINK差不多了，XG2T倒是省电，可要730，够买个SP了，面对即将面世的PSP和NDS，还是不敢贸然出手啊，想了想，我自己对电子书，烧录时间的长短并不在乎，我只在乎游戏的乐趣，和玩的时间长短，好像像我这种要求不高的人，灵锐卡很适合我啊，可我有问题如下：

1，灵锐卡有无256M，如有整套要多少钱？没有的话，请告诉我128M的（我家有电脑）。

2，存档支持方面怎么样啊？

3，灵锐卡可运行GBC游戏吗？

4，可把在模拟器修改的游戏或存档导入灵锐卡吗？

5，在这个档次（也就是价钱）还有其他烧录器材吗？智慧宝盒是什么东东？

问题就这么多，不知你能不能答复我，我近几天就想去买的，等不及了……

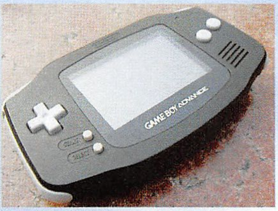
说句心里话，有你这位无双主持真是太好了，解决我们玩家不少麻烦，我会支持你到底的。

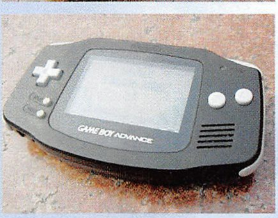
最后祝PG工房的大家每天都有好心情！！

发件人：“许振” <haoxuzhenhao@163.com>

——哟，这问题一大堆就挤上来了，EWIN处于开发阶段，潜力是很大的，云云很看重它，也许大家对这些东西都不大了解，网上最近成立了一个测试小组，叫做“东叶小组”，是云云一个叫做唐小东的朋友搞的，这个小组专门测试GBA相关配件，以后他们会推出一些测试文章，感兴趣的朋友可以去关注一下。

1、灵锐卡有256M版本，不过比较少，卡带大概200元内，而128M价格就便宜多了。







2、还就是SRAM，电池记忆，一些特殊格式的就需要打补丁了。

3、可以啊，所有的烧录卡都可以实现这些功能，哪怕是最低端的灵锐卡也行，你所需要的不过就是相关软件而已。

4、这个档次的目前来说似乎也就是灵锐卡了，智慧宝盒是对灵锐卡进行烧录的烧卡器。上面虽然回答了你的问题，不过我是不推荐你买这个回家用的，因为灵锐卡有其销售体系，一般来说只能是买卡在店家处烧游戏，而不能将烧卡器买回家（很多游戏店都买不到烧卡器），所以你每次烧游戏都得到店里去花钱少，而且像那些周边功能如玩FC、GB游戏、看小说、图片等都无法实现了，这样的话虽然前期投入较少，但是后期投入就多了……

云云你好：

我是《掌机迷》忠实读者，这几天我转了转想买台SP，却产生了几个疑问：

我们这的SP有两种包装。一种是比较小的正方体盒子。就是《掌机迷》情报站中右上角那个图片的那种盒子。另一种是长方体的盒子要比那个盒子长出一倍，扁出一倍。我问那家的BOSS，他说这两种都是日版的，那长盒的SP灯比方盒的要亮，他还说方盒的SP已过时了，是老版的，那长盒的还要比方盒的贵出30元，这两种都是110V的。我很不解，为什么SP还分老、新版的？那两种是不是都是日版的，这两种有什么区别吗？几种版本包装有什么分别吗？可不可以给我一张日版包装的图片吗？怎样看SP是不是翻新机呢？您可不可以早点回答我的问题呢。我对SP已经是迫不及待了，谢谢！

发件人： chenchen5237@eyou.com

——这BOSS又瞎说了吧？正方形盒子那种SP是日版的包装，而长一点，扁一点那种则是美版的包装，这BOSS说“长盒的SP灯比方盒的要亮”，想像力也真够丰富的，日版包装就是情报站中右上角

马晓乾：15；男：610031；四川省成都市抚瑟西南路12号-3-2-5-15号；兴趣：听音乐、玩SP、收集正版CD！QQ：259518744；热爱游戏，热爱《PG》，就是热爱生活！不论你是老是少，只要你有一颗不灭的童心，请不要忘记游戏，忘记《PG》。

那种盒子，美版和日版没区别，一样的用，不过他们都是用110V交流电，所以国内用的话要加个北通火麒麟变压器，关于翻新机的问题已经讨论很多了，你可以翻翻以前的杂志。

◆ 云云你好：

我是掌机迷的忠实读者！看了2月期刊的兵工厂之后，我很喜欢你介绍的GBA摄像头，作为一个GBA的忠实玩家！我喜欢GBA的一切，以及它的周边，所以我很希望云云可以帮我个忙，就是帮我买个像你一样的摄像头，我找遍了桂林市、南宁市，以及托朋友找了广州、上海、和武汉，都找不到你的那个摄像头，在此诚恳要求云云帅哥可以帮帮我。我是一名军校的学员，我的时间并不是很充裕，而且宿舍是不可以有电器之类的，更不用说电脑了，我可以玩的也就只剩下GBA了，很惨啊！要是多了个摄像头，HOHO~不仅可以玩游戏，还可以当数码相机使用，对吧！

对了！云云，请问那摄像头质量怎么样？我不要求很高，只要拍得出清晰一点的人物照片就可以了，再次谢谢云云帅哥！

FROM：桂林空军学院7052区队 黄勇科 541003 QQ：77827427 aky.pxy.com@163.com

——上期云云把GBA摄像头的评测带给大家以后，读者们都表示极大的兴趣，这位读者也不例外啊，这个摄像头确实不错，实用性挺强，效果也不错，照人像凑合，不过有一点需要提醒的是：摄像头必须要配合电脑才能发挥其作用，否则摄像头的内存满了之后，您往哪放照片？问了一下做买卖的朋友，似乎各地都不见有，这万一儿卖了，缺货，你去www.xinga.com.cn看看，以前这网站倒有摄像头卖。



◆ 云云你好：

我是一个才接触GBA不久的女生，我有一台GBASP机子，前不久买了一个智慧宝盒烧录机。想请教一下：我从网上下载了GB的《心跳回忆》游戏，但是却不知怎么把它转换成GBA的ROM格式烧录在卡上，可以写一下转换步骤吗？其它游戏如FC的游戏也可以转换吗？

另外贵刊可否登一下《模拟人生》这游戏的攻略，我总是在那果园里出不去。并请贵刊的光盘多附一些GBA的游戏好吗？

From：四川省 琳琳 <qq3648@sina.com>

——上面也说了这个问题，要峡谷在GBA上运行GB或者FC游戏需要相关软件，GB ROM转换成GBA ROM可以用GOOMBA，FC ROM转换成GBA ROM可以用POCKETNES，软件的使用都很简单，你可以到网上去下载这两个软件自己试试，如果实在不行赶明儿咱给大家弄个教程看看。

◆ 云云你好：

sp的螺丝全是三口的吗？为什么我的同学买的除了电池盖上的是四口的其余才是三口的？会不会是那个boss给换了？但是他买得比较早，是2003.11入手的啊？而且开灯也可以玩10—11个小时啊？解释一下吧，免得他心寒！！

From：sacred82@hotmail.com

——以前有一期登出些图片来揭露GBA SP翻新机状况，结果有一张照片的说明没给大家写清楚，导致很多读者都产生了疑问，其实GBA SP上的螺丝只有电池盖上的螺丝是十字的，而其它的螺丝才是专用的三口型，读者们也不要乱冤枉商家哦。◎_◎你同学赚了，开灯可玩10个小时以上，流口水……







问&答&无双

提问 回答 云云主持

本栏目专用信箱：yeyunzhang@163.net pocketgamer@163.com QQ:22927986

张龙：18；男；402160；重庆永川市玉屏路150号；兴趣：GBA、PC、睡觉；QQ：148450891；
雪人：写的好，大木头，不如用这句来当我们的广告语吧！

THE DOG OF KAGOME
THE GAME OF POCKET

话说很久很久之前啊，有一个美丽的巫女桔梗在守护着一颗可以实现所有愿望的玻璃弹珠——四魂之玉。许多许多年之后，桔梗转世的初三女生日暮戈薇通过一口古井来到了500年前的战国时代，与半妖犬夜叉——一个长着小狗耳朵，满月时会变成人类的混血儿相遇。为了找回魔力超凡的四魂之玉，戈薇同可爱的小妖狐七宝、好色法师弥勒、退妖师少女珊瑚等结伴，展开了与可以量产自己分身的鬼蜘蛛奈落、白狗王子梦中情人敌我不分的杀生丸等各路妖怪歹徒大作战的冒险旅途。

恶～～为什么我要用这种80年代少女漫画的梦幻口气开场啊！大家好，我是绫小路，本期依然由我来为大家主持“游戏动漫坛”。（谁想出这么烂的栏目名称啊？！雪人：-_-#)

本期的主题是《狗夜叉》以及它的相关掌机游戏，本栏目的宗旨是希望让本来就不分家的动漫和游戏结合得更紧密些！好了嘛，虽然你说“狗夜叉”没有“犬夜叉”听上去响亮，好歹我还没有说“旺财夜叉”对不对？？不要跟我较真了，反正此刻我是老大我怕谁，等着看我怎么“糟蹋”，不，是怎么推动下一次动漫与游戏的大范围和亲吧！



荒之ANIME：

《犬夜叉》从平面媒体的当红模特进军影视圈，也就是由黑白漫画制成TV动画并在日本各大电视台热播的起始时间，起始于2000年12月10日，目前很轻松地发展到了146话之后，努力的话，突破两百话很有希望啦；2001年前后有真人舞台剧两度公演，扮演犬夜叉的是日本当红艺人佐藤笃宏，他凭借排山倒海的战斗场面（也就是干冰+灯光啦，不然有几个舞台也不够风之伤毁的）与机智幽默的台词大受好评。

自2001年12月15日『穿越时空的思念』上映起，《犬夜叉》以每年一部剧场版的速度骗钱意图明显到令人发指。『穿越时空的思念』说的是被犬夜叉爸爸封住的玛瑙丸苏醒了（狗爸爸当年好神勇啊，封印了很多妖怪呢！都快比得上专职除妖师了！），父债子偿，要向犬子复仇。第二部《镜中的梦幻城》于次年冬季公映，再创佳绩：大伙儿齐心合力终于消灭了坏蛋总头目奈落，可是传说中的辉夜姬（月亮公主啦，古代有名的拜金女郎，凭借自己的美貌四处讹诈别人的宝物）出现在众人面前，并抢走了戈薇用来当谢神祭祖的香牲供品。狗狗初次献出纯纯的银幕之吻（有人指出暴走后的狗狗獠牙很长，戈薇只能吻到他的牙齿……汗），感人剧情大洒猫血啊！（不要问我为什么不洒狗血？）不过需要注意的是，虽然《犬夜叉》的影视制作全部由SUNRISE完成，但制作TV版的是第1工作室，制作剧场版的是第5工作室，双方的联系不大，也就导致TV版与剧场版画面风格大不相同。

说起来啊，《犬夜叉》剧场版第三弹『天下霸道之剑』正在热映！史上最厉害的妖怪爸爸当年看口腔科的时候拔下自己两颗蛀牙，废物利用地分别打造出两柄宝剑“铁碎牙”与“天生牙”留给犬夜叉与杀生丸；如今，又有一柄“丛云牙”现身，据说“战国至尊，宝剑丛云，号令天下，莫敢不从”，本来就相看两生厌的兄弟俩又要纠葛到难解难分。所以说小朋友们平时一定要注意口腔卫生，不然牙齿乱掉是会引起骚乱的，就算砸不到花花草草，砸到风林火山也是不好的。（什么？雪人同学说你不怕蛀牙？哦，原来你用的是战国牙防组推荐的高桥子牙膏啊……）幸好狗爸爸只掉了三颗牙，如果狗爸爸的满口狗牙颗颗精彩粒粒香浓，兄弟俩岂非更要打到狗血喷头？

令人扼腕的是,弟弟是脾气暴躁的直肠子美少年，哥哥是沉静优雅的颤栗贵公子——凑在一起是多么养眼令人喷鼻血的画面啊，两人小打小闹之外应手足情深才对呀，为什么要反目成仇呢？可他俩的臭脾气犟得越是离谱，咱们端张小板凳看得越是起劲：哦，杀生丸的这一掌好激情！哦，犬夜叉这一脚好性感！哦！我的爆米花吃完了，请给我再拿些来。

好啦，大致把动画方面的内容交代完毕了！下面可以走入游戏世界好好玩玩了，免得被雪人说我总是跑题……

某日，老爸买回一本书给我，我习惯性地翻开一页，然后惊呼：“怎么没有边角栏”？老爸：“？？”。（后来才知是给我买的一本参考书）刘雨田；16；男；450000；河南省郑州市郑州大学第二附中高一1班；兴趣：掌机、电脑；

奇之GAME：

目前所知的《犬夜叉》掌机游戏有四款：一是WSC上的《犬夜叉：戈薇的梦日记》；一是WSC上“梦日记”的续篇《犬夜叉：戈薇的战国日记》；一是仍然发行于WSC上的《犬夜叉：风云绘卷》；还有一个是GBA上的《犬夜叉：奈落之圈套！迷幻森林之请帖》。前两者都是融合了动作要素的RPG游戏，发挥了WS最后的光和热，打造出媲美GBA性能的优秀画面，尤其是静态CG，相当的精美。游戏方式则是采用了选项对话形式来发展剧情，玩家需要和犬夜叉搭档寻找故事线索，而玩家选择的对话将会影响犬夜叉的性格甚至改变故事的结局。系统隐藏了真实时钟，玩家所有的行动都是即时进行的，例如必须在规定时间里对敌人的攻击作出即时回应等等，“战国日记”中还设置了原创敌人“妖イタチの疾风”；“风云绘卷”则是采用了爽快的格斗模式作为战斗进行方式，平时则是以冒险模式为主提供故事的线索；GBA版的则是采用了走棋盘式的游戏进行方式，连战斗都要凭借棋盘才能确定攻守双方的伤害值，虽然创意的确新颖，但实际玩起来很容易腻烦！幸好TV原作的声优们倾情献声，为游戏添加了不少诱人要素，再加上魄力满点的必杀技画面，对于FANS来说颇有吸引力。TV版动画中的几名人气正反角色都在游戏中有不俗表现，特别是狼与狗狭路相逢那种让人不爽到极点的气氛也被声优们真实再现了。

所以说高桥留美子的确要比鸟山明狠！想当年鸟山明为了骗钱，将龙珠设定为七颗，再让主角满世界去寻找从而实现了龙珠超长的连载；高桥索性将四魂之玉碎到无可复加的地步——世纪都轻松跨了，戈薇的旅途还不知道什么时候才能结束！果然这世界上最恶毒的还是妇人的心啊……

说起几部掌机游戏，剧情方面都是原创的，这也是为了最大程度上攫取商业利润做出的决定——毕竟没有几个人愿意在知道结局的情况下再去玩毫无新意的游戏的。然而史上最多产最阴险的大帅哥BOSS怎么可能不出现呢？想想人见阴刀吧，想想白童子吧，想想神无神乐吧，除了几个基因突变惨遭抛弃的败家子之外，鬼蜘蛛家族真是人丁兴旺超级美型啊！于是作为师奶杀手的奈落理所当然地坐上了游戏最终BOSS的位置，凄凉的一次又一次地承受着风之伤破魔箭飞来骨的蹂躏摧残——他自己也一定很想死！



不过现在的美型主义者多是有点虐待倾向的，尤其是两位风格不同的大帅哥不断地占据画面1/4－1/2强的画面，那种兴奋到浑身颤抖的感觉绝对不是外人可以体会的。

相信不用我多说，也知道我下面要说什么了吧?没错，犬夜叉漫画动画游戏里都不可缺少的兄弟之爱一定要详细讲解，禁断的泣之传说啊！（雪人：这家伙在胡言乱语什么？！！）

和之BROTHER：



从某种意义上来说，犬夜叉应该是无数男人杀之而后快的角色：与鬼蜘蛛奈落的旧仇新怨不断就算了，男人不背负点国恨家仇是不足以吸引MM目光的——可是跟一个土匪抢女人实在让男性的光辉名声颜面扫地啊！在戈薇与桔梗之间摇摆，难以取舍，虽然有三妻四妾的念头，却又受制于“坐下”和破魔箭……忙忙碌碌又一年，雪花飘飘度年关，老狗时代遗留下来的手足未了情又箭在弦上蓄势待发。

究竟兄弟争锋生死相斗的原因是什么？分赃不均？啊，不是，一人一把刀算是很公正了；争抢后宫？不可能，杀生丸比较倾向幼齿，而犬夜叉比较偏好成熟；是遗产问题？那也不全对——其实富贵不能淫的杀生丸对于财富没有任何的欲望，他想要的似乎只有力量！

在所有的一切没有圈圈叉叉之前，哥哥杀生丸是标准的有车有房有管家的白金单身汉，身穿价值不菲的裘皮大衣，出身妖族望门，长相俊美身材高挑——虽有点点的恋童小癖，但是哪个富家子弟没有点独特的趣味呢；弟弟犬夜叉却是个流浪汉，一身低产阶级装扮，卧睡百家檐，赤脚走天下。因为长期不洗澡，身上自然会有跳蚤之类的可爱生物陪伴，于是会被女性排斥导致被封杀好多年也不足为奇。可朱门酒肉就是跟路有冻死骨过不去。为了血统问题，为了继承人身份，杀生丸还是对自己的弟弟出手了——他想要的一切的一切，不过是一个证明：我才是爸爸的心肝宝贝、钦点太子！

可惜，他不是。小妾往往要比正室受宠，何况十六夜的美貌也决非雌性犬科动物可以媲美的。妖怪们垂涎三尺的四魂之玉在他眼中没有任何意义可言，最多是当作代替用来增幅炼金术的贤者之石罢了。（雪人：不要把两个不同的动画混为一谈……-_-b）只有得到当年叱咤妖界的父亲的承认才是真正的王道，哪怕是天下人的臣服！反过来说，又正因为没有父亲的承认，所以才去打拼天下用忙碌来麻痹自己孤独寂寞又怕冷的心吧？

犬夜叉的掌上舞剧

与犬夜叉争夺铁碎牙的第一回合，淑女剑砍断了杨过的胳膊。夜黑风高地藏进树林，身后是淋漓的鲜血与惨淡的月光，神雕女童玲出现了，用爱心看护着虚弱的杀生丸——多么耳熟能详的剧情啊，他乡遇故知的感觉真好……习惯了残忍孤傲的杀生丸终于也开始重新审视人类这种被他看不起的生物了：天生牙挥动的刹那，杀生丸看见的不仅仅是“那个世界”的使者，也看到了人性的闪光点。把玲从生死边缘救回——从此他也有了“伙伴”，或许高高在上的杀生丸大人并不承认“伙伴”这个词吧？外表虽然冷漠，也许内心正沸腾着滚烫的激情。对于父亲强烈的执着，身为兄长却不愿担负着亲情的负担，虽是强者却没有任何人认可，只有用自己的方式寻找至强之道来弥补自己与玲的不幸。大规模杀伤武器被替换成了悲天悯人的救死扶伤之剑，老父临终的殷勤期盼还真是个坚强的讽刺啊！

就算杀生丸不找碴，犬夜叉也依然不得安宁。对于他来说，或许168声讯台的知心姐姐比四魂之玉更值得让他追求。即使是大魔头奈落，还是可以通过对战分身慢慢锻炼累积EXP的，可是在“坐下”和破魔箭面前却左右为难——哪个都不好惹，哪个都是他的克星。虽说是前世今生，但是戈薇与桔梗两个不同的性格也实在让人体会到了水深火热的极端分化。他气鼓鼓地蹲着发呆，但是心里在与人交战；他把戈薇推回井里压上石头，可压不住心里的思念；他跟着桔梗在梦幻中下沉，一直沉到天荒地老却浮起无限留恋。他没有爸爸，见不到妈妈，一天到晚活蹦乱跳，孤零零一个人的时候望月长啸，有漂亮的姑娘的时候自甘堕落成为交通工具，他斩钉截铁地在满月之夜气恼地发誓要变成真正的妖怪，可那漫漫成千上万年的孤独日子，连狗爸爸都受不了地出墙与人类通婚，继承了父亲遗传因子的他又如何承受得了？

这就是我们的两兄弟，每一个都是天赐的礼物，四魂之玉也好，天下霸道之剑也好，只不过是他们争强好胜的渠道，其实真的要比拼的，是摊开日记本排排坐，“今天爸爸表扬了我”、“我又结交了一个新伙伴”这样的比照。所以，即使无法在弥生时代父亲的支石墓前握手言和，还是心照不宣地相互依存下去吧。

（虽然很不甘心，但是上面这段感言的确不是绫小路原创，因为太感动了，所以这里引用先，在此向某位先驱致敬！）

幸之SISTER:

高桥的设定实在是古怪到让人想撞墙啊。从犬夜叉的痛苦可以看出留美子是存心与大众民生过不去：无论是桔梗也好，戈薇也好，虽然是不同的个体，却是同一个灵魂的五百年河东五百年河西。先是冷漠稳重的桔梗，成熟女人的韵味让小毛头失去理智；浇上开水之后来个极端的反差，活泼开朗几乎让人吃不消。五官是一样的，不一样的是同在一片蓝天下，这人与人反差咋就这么大呢？



虽说桔梗与戈薇的差别仅仅在于，把老陈醋从这个瓶子倒入另一个瓶子里面去——瓶子不一样，醋还是那个味儿。不过根据玻璃材质的壁身液体粘挂度，老陈醋并不是100%被转移的，这残留在老瓶子里的就是魂魄不完全的活死人——人体炼成完美出品的再生巫女“桔梗·改”。（雪人：都说了不要混淆读者视听了！-_-#）

到底是该批斗犬夜叉花心呢，还是赞扬犬夜叉专一呢？毕竟人家同时爱上的两个女人其实是同一个女人的不同分身……多么混乱的概念！我开始同情那个同时喜欢天道茜和梳辫子妹妹的傻瓜了。

桔梗毕竟还是个悲剧性的人物，从一开始被彻底伤心，到复活后依然怀着极深的怨念，再眼睁睁看着心上人甘愿作为未来自己的坐骑——即使吃醋嫉妒，恨的居然还是自己……万恶的高桥啊，耍人也不是这么耍的啊！做人要厚道啊！

游戏中的桔梗依然是那么的冷淡，这个本身具有极强灵力的巫女在弓箭上的造诣果然不是临阵磨枪的戈薇可以媲美的。但是从动画中白灵山堕入深渊的那刻开始，日暮神社的灵牌上就多了值得拜祭的一笔。很喜欢看着SP不大的屏幕上桔梗那略显苍白的脸，偶尔嘴角勾起一丝笑容，那种凄楚背后的强颜欢笑稀有到在北海道抓住一只大熊猫……

戈薇倒是相当乐天，毕竟对于她来说，小小年纪都经历了高血压、脚气、间歇性失忆、耳朵出现海市蜃楼等等此类的通俗罕见兼容并包的病症，其他还有什么可以摧毁她的坚强心理防线呢？只有在犬夜叉拥抱桔梗的瞬间，她才能感觉到撕心裂肺的痛苦，那是超越时空的同一个灵魂的共鸣，也是她来往战国时代最大的原因——不要再打着找回碎片救苦救难的虚伪幌子啦，看看佛经上连原本男儿身的观世音都忍不住泡女溺泉去了，何况是个刚刚怀春的少女呢？那个啥啥咱就不说了，大家心照不宣哈！

登陆到掌机，戈薇再次从桔梗手中抢走了女主角的宝座和犬夜叉主人的位置——水手服的魅力果然大过巫女装，大风天一起，人比人啊气死人！

从《戈薇的战国日记》到《奈落的陷阱》，戈薇很厚脸皮地牵着犬夜叉的耳朵走，桔梗戏份少得可怜，可是那种明争暗斗的火药味在游戏里面也依然凝重。对于女人来说，最大的敌人果然还是女人!奈落什么的根本不够看，只要“啊！犬夜叉救我！”、“法师，快想办法！”、“钢牙，小心点！”，自然有前仆后继人潮汹涌的车轮滚滚向奈落碾去，而情敌则是不共戴天最为难缠的究极BOSS，除非奈落有BL倾向，否则情敌带来的心理摧残也是只有对BOY的作者大人才能刻画出的惨无人道！

看到“飞月”来了，我很高兴啊！玩掌机的MM太少了，再怎么说也应该阴阳协调的对吧！杨旭；16；女；365000；福建省三明二中高一9班；兴趣：看漫画、玩游戏、画画、看《PG》；　飞月：言之有理，玩掌机的姐姐妹妹站起来啊！

犬夜叉的掌上舞剧

动画进行到146话，桔梗生死未卜，能否复出要看戈薇诅咒小纸人钉得狠不狠了（女人嘛，就是这么回事……）。表面上戈薇掌控了全局，可是要记得敌人总是在麻痹我们之后再疯狂袭击的，何况给桔梗撑腰的还是一个对于性别年龄生死种族完全无视的疯狂欧巴桑……突然觉得背后好冷，还是赶紧跳到下一章吧！

作为主角帮手的NPC黑魔导士、人类妖兽骑士、妖族未进化型战士由于游戏本身涉及内容不是很多，因此略去……（风穴！！飞来骨！！！狐火！！！！雪人：是你偷懒不想写吧？！！）

多嘴一句，游戏中作为力量增幅道具的“破魔之箭”居然比“爆流破”还好用，真是奇怪的设定；似乎弥勒的平衡性天生很好，自行车在游戏里面也是只有戈薇和弥勒才能使用的……神啊！这是个什么世界啊！T_T

魂之BUG：

不要怪我鸡蛋里面挑骨头，事实上现在禽流感这么严重，我已经有很久没吃过鸡蛋了。BUG虽然是游戏的专利，但好歹动画已经播映三年多了，作者和制作人不记得前情提要也是很正常的（前情提要本来就是给观众准备的），所以出现一些不可理解的差错非常正常，正常到绫小路皮痒得想挑出来供大家批斗。错不在多，够看就行，随便抓几条大家一起研究研究吧：

1.一开始TV动画剧情中奈落假扮犬夜叉，抢走了桔梗手中的四魂之玉并重伤她，以此栽赃给犬夜叉使二人心生间隙；而之后犬夜叉本尊却是从村子中抢走的四魂之玉，并被垂死的桔梗用弓箭封印——酒兜麻袋！大家还不觉得奇怪么？难道四魂之玉有两个？？

2.犬夜叉的父亲用自己的三颗牙齿打造了三把剑，并且从动画片里刀刀斋的话语中可以肯定犬夜叉的父亲很了解这三把剑的力量（废话！），可是在TV版剧情中，冥加叙述犬夜叉的父亲是在与龙骨妖的战斗中受了重伤间接导致去世的，也艰难地封印了龙骨妖（请注意是“封印”！）——可没有理由犬夜叉轻松地用爆流破消灭了龙骨妖（请注意是“消灭”！），而他父亲却要赔上性命啊！当年龙狗之战，一开始就用爆流破不就结了！

3.既然四魂之玉可以增幅妖怪的妖力（看看无数的小妖怪在获得一小片四魂之玉的碎片后，就暴强到让犬夜叉苦以抵抗），为什么动画第一集一开始吞下整颗玉的蜈蚣却可以轻松被犬夜叉打败？整颗呀！比碎片要大不知多少呢！不要告诉我是因为太大了难以消化，所以新盖中X才会改用颗粒装，更容易消化吸收……（背景一小孩甜甜的声音响起：“新盖中X好喝！”）

玉之LEGEND：

游戏中的主要角色自然是狗狗，尽管在兄弟争斗上很少有着墨，但是丝毫不影响『犬夜叉』里面膜拜各个角色的FANS们桥归桥路归路条条大道通战国地去给自己的偶像焚香顶礼。几部掌机游戏做的都不算出色，毕竟RPG有黄X太阳圣X传说在前边压着呢，SLG有火X纹章机战XX在后面拦路呢，喜欢游戏的玩家怎么也不会想不开跑去把钱包押在几盘不很出色的卡带上面——感谢高桥吧，感谢取访吧，虽然他们才是比奈落更可怕的吸钱机器大BOSS，但是这年头愿意被人剥削的受虐者还真是不少。

单从出场阵容上来说，两个版本都算对得起观众和玩家了：正面人物全数报到，敌方角色从逆发结罗到九十九蛤蟆到飞天兄弟到最终BOSS，偶像派实力派大云集，一时显得星光熠熠。只要能看到这么多熟悉的面孔已经足够重度犬夜叉饭急拨120了，演出是否卖力、戏分是否充足倒在其次——这就像国内流行的各大音乐颁奖礼，观众也就瞧个热闹，至于谁假唱谁露肉谁扔话筒不过是茶余饭后谈资罢了。

取访道彦、植田益朗、池田成、青木康直、菱沼义仁、和田薰……赐予我一片四魂之玉吧，在写这几个名字的时候我的手都在发抖。如果没有这些大师倾注在犬夜叉身上的爱宠之心，那条狗想要红遍半边天还真是不怎么容易！尽管从目前手边的资料来看，掌机现阶段也只有WS和GBA上各自分享了犬夜叉的一点恩泽而已。PS2、GC的新作就快要推出了，想在地铁公交人行道上继续着漫漫无际的战国之旅还只有再等等了。

没有兴趣去一一罗列原作中的各个人物和精彩片段，那未免有骗稿费的嫌疑。写这么多的目的只是想给动画迷和游戏迷们找个互相平衡的落脚点，设立一个交集让双方都能得到满足。

当然想要更好的去感受犬夜叉的战国时代风情，就必须要配合那时而激昂时而悠扬时而悲壮时而欢畅的音乐。刚刚入手《动感新势力》VOL.14，很惊喜地发现这次赠送的竟然是『犬夜叉』主题歌集『百花缭乱』，完美的音质的确赋予了高档的收藏感，也为我写文字的时候增添了些许落气回肠。

从每一个细节都可以看出，每一个犬夜叉的FANS都在用自己的方式延续着四魂之玉的光辉。

或许动画、漫画、游戏分别属于不同的公司负责制作发行，但是每个人心中的理念都是一样的。“犬夜叉”已经不是单纯的一部作品，而是成为几年来无数人心中梦想的代名词。

或许可以说:在这部战国童话里,你没有什么做不到!



文/绫小路义行

我1—6期的《PG》被盗，弄得我想跳楼又想跳海，雪儿你说哪一种好啊？！ 孙鑫鑫；17；男；226200；江苏省启东市汇龙中学高一7班；兴趣：玩掌机、打篮球；
雪人：个人认为，还是玩跳床比较好啊！

忍者刑警体验记



最近掌机上的大作不断轰炸，在玩了几天口袋妖怪之后觉得想换换口味而且银河战士也还没发售，偶就选了这款忍者刑警体验了一番。个人感觉此游戏的魅力还是有的，作为一款KONAMI出的动作游戏，其中许多动作要素都很有内涵，整个游戏给我的感觉相当不错，在操作上的爽快感极佳。



从游戏的名字就可以知道这是一款以忍者作为游戏中主人公的形象，和其它忍者类游戏有着许多的相似之处，比如可以发射忍者飞标；爬墙以及放必杀技能等等，而此游戏也一样有着和其它游戏不同的地方。主角的设定非常不错，走路的样子是双腿趴开的（笑），在GBA小小的屏幕中看得很清楚，人物的形象设计得不错。在游戏的关卡中所得到闪电能量可以用来提升等级，等级最高为3级，二级时忍者的服装变为了红色，发射的是3个火属性的飞标，而在LV3时才会变为真正的黑衣忍者，此时的忍者表带有穿透性，攻击力也高，在翻版时保持黑衣忍者来对付BOSS是不错的选择，这也是考验玩家在关卡中的表



现了。还有一个与众不同的设定就是锁链的设定，几乎所有的版面都要用上，如何来熟练地利用锁链通过难点是非常重要的，这也是本游戏极具代表性的设计了！利用链条可以攀岩走壁，无所不能，不过就是不能像洛克人ZERO里用它来攻击敌人。在空中，熟练地控制好链条的旋转方向和旋转的直径可以达到不同的地方，对于一些小小的平台，就是考验玩家的操作了，可要小心360度旋转头晕哦，呵呵。

除了这些特点以外，玩家不但可以用忍者飞标攻击敌人，同样还可以用到忍者剑。剑的威力比较大，适合于近距离的攻击技能。在空中可以按R键发动回旋砍，如果周围的敌人防御力低便可一次解决，这招要比在地面上的直砍来的厉害，几乎是无敌状态。合理使用空旋斩也是游戏的一大难点。许多地方要依靠这招解决一些位置阴险的敌人，KONAMI的游戏设计一向都很不错的！有时在空中落地的瞬间将地面的敌人干掉，那种动作刺激感和爽快感真是太有魅力了。

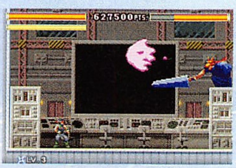


在游戏中，每个关卡都有一些人质要求救出，只有救出所有的人质才能过关。这点又和洛克人X系列一样，如果不小心杀死了人质就会导致GAME OVER。所以在玩游戏时遇到匪徒抓着人质时就必须冷静些，慢慢来，远距离攻击的话你要注意飞标的时间和距离，以免误伤人质。不过这里告诉大家一个轻松解救人质的方法：在本作中，玩家如果绕到匪徒背后的话，他就不会发现你了，这样随便你怎么攻击他都不会伤害到人质，很实用的方法。



本作虽然不是什么KONAMI的游戏大作，不过在美

以上文章为作者个人意见，不代表本刊观点。



版游戏中它被评为了最被忽略的游戏哦！看了这样的评价玩家一定会有尝试的欲望吧，呵呵。游戏的隐藏要素不多，关卡的解谜程度不够深，这些都是游戏的缺点，而本作的最大魅力就在于其动作难度和操作上了！尤其是链条的熟练掌握和运用、要保持黑衣忍者进行BOSS以取得更高的分数，这些对于不擅长动作游戏的玩家来说是很困难的，推荐喜欢动作游戏的玩家尝试一下，相信你一定会找到游戏中的乐趣。

文：C.A.B.

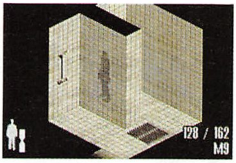
马克斯佩恩　GBA上的"18禁"游戏

PC上面暴力血腥游戏的代表如今也移植到了GBA上，尽管机能的差距很大，不过厂商通过“特殊引擎”使得GBA上面的该作也非常的好玩，游戏的故事情节和PC版的并无太大差别，讲述的是警察马克斯佩恩的妻子因为发现了黑帮买卖毒品的线索使得全家惨被灭口，佩恩回到家之后发现了这一悲惨的情景，决定靠自己的力量找出幕后黑手并且将他干掉，随着佩恩的不断调查，藏在里面的却是一个庞大的秘密，朋友，线人都在佩恩的面前一个个地死去，佩恩所承受的痛苦就如他的名字一样(MAX PAYNE最大的痛苦)，这对于不太重视剧情的欧美游戏来说该系列游戏的剧情确实是一个不小的亮点。



游戏开始界面和PC版的一样，这样就给以前玩过PC版的玩家一种亲切感，进入游戏后的全剧情语音倒是让我吓了一跳，这在GBA游戏中是非常少见的.游戏采用了厂商特别为游戏所开发的3D引擎，所以使得游戏看起来立体感十足，刚开始游戏后当佩恩进入一间标有1字样房间的时候，会看到两面墙，站在第二个墙后面可以让我们清楚地看到游戏中所使用的半透明效果，这也是厂商展示自己引擎的一种方式啊！

另外不得不对游戏所带来的爽快感脱帽，PC版上大受好评的"子弹时间"系统也被完美地移植到了GBA版上面，特别是使用冲锋枪之后再发动"子弹时间"系统，那种将N个敌人全部消灭的感觉也只能自己亲自体会到才能够明白，游戏中的武器数量也是相当丰富的，手枪、棒球棍、霰弹枪、冲锋枪、M4等等，而且每一种武器的音效也是大不相同的，游戏里我们可以破坏的物品有很多，又大大地加深了游戏的真实性，而且游戏的血腥程度可以说是GBA游戏中最高的了，将敌人杀死后，敌人会流出大量的血迹，所以称它为GBA上的“18禁”游戏应该不过分吧。



游戏的难度在刚刚上手的时候会给人一种抓狂的感觉(有些敌人的武器会让你瞬间致命)，本来想写一篇关于游戏的不费血通过心得，不过到了游戏后期会吃到一个马克斯佩恩的头像，这样通关之后再次进入游戏会出现三个选项 FUGITIVE(逃亡者模式)、 DOA以及NEWYORKMINUTE(时间模式)这三个游戏模式不管选择哪一个进入，佩恩都是拥有无限生命和无限弹药的，这样就会使玩家在第二轮游戏中可以使用棒类武器轻松地达到通关的目的，和刚开始游戏的难度真是形成了天大的反差啊！



推荐游戏中遇到多数敌人的时候最好发动“子弹时间”系统，由于GBA的机能问题，在多数敌人中开枪会出现大幅度的拖慢，和发动"子弹时间"系统的感觉没有什么两样，所以发动子弹时间系统不但可以将伤害减少到最低而且也不用忍受那种程度的拖慢了。

这是一款难得的欧美游戏精品，没有玩过的玩家赶快购入或者烧录进你的卡带中，在GBA上面好好地体验一下，充满了暴力美学的"18禁"游戏吧。

作者BlueKyo

浅谈网球王子2004



Konami年度大作网球王子再次登陆GBA！继2003系列推出至今已经有一年的时间了。但03以清新的游戏风格、独特的音乐旋律、极高的上手度，使网球王子2003在玩家中有着不错的口碑！网球王子2004更是众望所归，本作继承了03系列的优点后，重新完善了游戏系统，新增加了几名人气队员，并且在画面方面与03系列有过之而无不及，开始游戏后系统菜单制作得也十分的人性化。具体分为单人对战、双人通信对站、双人通信协力对站。为了迎合年轻人的口味，游戏风格依然是清新Q版风格。但并不说明就是一款普通的网球游戏，流畅的扣球、扑球、动作，以及在发动必杀技时，人物放大特写方式，令游戏炫目度更上一层，使玩家感到热血沸腾！本作中还加入了觉醒和集中等新鲜元素！就像是被注入了新鲜的血液一样，使网球王子2004在各方面看起来可以说是十分的完美，游戏的菜单选择和人物的发球时都有声优配音，也可见得KONAMI对这款作品相当用心！当然，网球王子可以算的上是体育类游戏中最容易上手的一款游戏了！游戏的选项中有3种难度可以选择，仍可以关闭必杀画面为你赢得宝贵的反应时间！游戏上手十分容易而且素质也相当不错，不妨推荐给你身边的MM或是你的GF来试试这款游戏！动漫辅助游戏的发行方式已经成为一种新规，在漫画强劲的推动下都能取得了不错的成绩！接下来从四个方面来说说网球王子2004：

游戏本身

由于是KONAMI出品的游戏，注定网球王子会是一款素质很高的作品！虽然说是分两个版本但每个版本似乎都有其不同之处！继2003的发表后，本作不但继承了03的精髓 随之又增加了许多新鲜元素，可以说是KONAMI给这款看似普通的网球游戏注入了新鲜的血液！再加上动漫的风靡程度，注定这是一款被众人关注的作品，不知道05、06……都会给我们带来什么新的惊喜！？

制作实力

游戏本身十分简单，比起其他的体育游戏来说这款游戏的风格可以说是为了迎合大众。更迎合青少年的口味，游戏中人物的每一个动作都刻画得十分细腻，人物在使用必杀或觉醒技能时，会占用满屏来显示该队员特有的CG。人物的扑球、扣球等动作细腻度可以见得KONAMI的用心之处。如果单从制作实力这一个方面来说，我们难道会怀疑KONAMI其制作实力？！

游戏宣传

在日本很流行一种动漫与游戏相辅相成的宣传方式，由于近几年来游戏发展速度之迅猛，并且锁定的对象仍然是青少年，所以使动漫跟游戏有了很好的结合。我们不仅仅能从电视上看到我们喜欢的动漫人物而且还能在游戏中体验到在动漫上体验不到的另一种乐趣，何乐而不为呢？

好不好玩？

我想这个是每个玩家所关心的一点，这款游戏可以说是一个体育游戏加格斗游戏的混血儿，因为游戏本身有着觉醒、必杀等类似格斗游戏的设定。游戏的上手十分容易，无论你是游戏高手，还是刚刚接触类似此款游戏的菜鸟，都能很快地融入到这款游戏当中！可以很简单的说，网球王子是一款全年龄全水平的游戏！近期内必玩的一款大作！推荐每个游戏迷或动漫迷都来试试这款游戏！

文/sumari

以上文章为作者个人意见，不代表本刊观点。

无尽的游戏之游戏王-双六



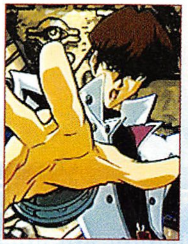
根据日本同名人气漫画《游戏王》改编成的游戏，在GBA上已有相当规模的发展，如今已到了游戏王-双六这一作。漫画里的主角叫做游戏，本是日本一所中学的一个平淡无奇的普通中学生，说得更难听一点，他性格懦弱，身材矮小，除了对人好之外可以说是毫无优点可言。在一次偶然的机会下，他竟然得到了埃及法老王失落的神器之一---千年积木，并因此获得了黑暗的力量，从此拥有双重性格：原先懦弱的性格以及获得黑暗力量之后而变得坚强的性格。从此每有黑暗力量靠近时，游戏就能感应到，并变身为拥有黑暗力量的一面以黑暗游戏击败对方！游戏的最大对头就是海马集团的大少爷海马赖人，他们两人都把对方视作最强的对手，延续两人的颠峰之战是海马最大的愿望。

《游戏王-双六》里的游戏规则和漫画基本保持一致，基本上看过漫画的朋友都能很快上手。《游戏王》里的游戏可分为怪兽类游戏，卡片类游戏等等。其中卡片类游戏占主导地位。而卡片类型又可分为多种：攻击型、防守型、魔放型以及辅助型。顾名思义，攻击型卡片的主要功能是攻击，防守型的则主要是防守，魔法型的范围就比较广一点，包含多种魔法陷阱和魔法攻击。个人认为其中最重要的是辅助型，它有多种魔法增强效果，其中最重要的（融合）卡也属此类。它的作用……嘿嘿！可以将两张或多张卡片融合成为一张卡片，融合后的卡片将拥有多张卡片的超强综合能力。善用此卡的话在游戏里就能很轻松。看过漫画的朋友对此一定深有体会吧！另外，还隐藏着三张最强的卡片，那就是三张神之卡，分别是：太阳神-翼神龙、地狱判官-天空龙以及圣石-巨神兵。这三张卡片几乎是无敌的！遇神杀神，遇佛杀佛啊！因此获得条件自然十分苛刻……

进入游戏，游戏、海马赖人（游戏的最大劲敌，海马集团的老总）、海马的弟弟木马赖人、城之内克也、以及孔雀舞等诸多漫画任务均可选择。还有一些隐藏角色，后期便可使用。战斗时先要注意自己卡片和敌人卡片的攻击防守值，自己卡片攻击值与敌方卡片防守值的差值就是所减生命值，如果对方卡片的防守值高于你所用卡片的攻击值，不但不能伤害到对方，自己反而会受到伤害，受伤害数值也等于对方卡片防守值与自己卡片攻击值之差。因此要特别注意这点后再来决定是采取攻击还是防守。双方都有一个初始的生命植，先耗尽生命的一方就输。

但要注意的是，并不是说一张卡片就可以无敌于天下，作者在这方面的设计还是比较均衡的，各种卡片都有着各自不同的属性与特殊能力，不能只注重攻击与防守的高低。只有做到各卡片相互很好地配合，才能攻无不克，战无不胜！能配合使用多种卡片是此游戏的精髓所在！要玩好就得对所有卡片的属性烂熟于胸，还是有一定难度的。

此游戏各方面评价均不错，音乐也很出色，人物造型方面类似SLG的形式。游戏场景也很轻松诙谐！没有前作战斗时的那种紧张感。角色的行动通过掷色子来决定（有点像下棋）。组合卡片时需要最少两张，最多六张卡片。但个人却不太喜欢这款游戏，尽管它还是不错的！可能因为是日文的关系，所以我没有深玩的缘故吧！推荐喜欢《游戏王》漫画的朋友入手尝试。





文/Aricying

以上文章为作者个人意见，不代表本刊观点。

机战·我·掌机

——马拉松似的骞跑

第一章 序 与机战的缘



我，一个平凡的人，却有着丰富的想象力。自幼对机器人与怪兽有着浓厚的兴趣，尤其是对机器人更为好奇。狂热的追求使我对其收藏也爱不释手。在当时，我清晰的记得电视上正热播车田正美的“圣斗士”，我也喜欢“圣斗士”，但并未被其人物画风所吸引，而是被当时我看来最好的2D效果所迷，圣衣的质感，战斗时的动感，把它发挥到了极至。永远也“打不死”的热血主人公“星矢”也曾给我留下了深刻的印象。但我意识到，这并非我所求的……

第二章 与机战的初次相逢





曾记否，《哆啦A梦》又成为了人们议论的中心，我仍然苦苦寻觅属于我的游戏天空……一个阳光明媚的日子，一位“不速之客”风尘仆仆的来到我身边，给我讲述它身上的奇迹，FC当时却身价不菲。在FC身上诞生了人们眼中的经典《超级玛莉》、《萨尔达》，可是始终未出现一款游戏使我动心。在游戏中，我真的不能找到自己的“真爱”了吗？“机战”告诉我可以。在一次“偶遇”中，发现了一款名为《第二次机器人大战》（以后才知道，原来不是banpresto的）的游戏放在了我面前，抱着试一试的想法玩了一下，居然发现乐趣无穷。我并不相信一见钟情，但我不得不拜倒在机战脚下。虽然FC在现在的主机性能标准上毫无优势，在画面上粗俗不堪，甚至连剧情也乱七八糟，但我内心的净土早已撒上了机战的种子，只属于机战的净土。

第三章 机战的回眸一笑逢





由于当时我对机战的“死忠”，我也错过了不少经典作，甚至到了上6年级才知道SFC、PS、GB。在岁月的洗礼中，机战犹如一块巨石，挺立不倒。由于当时特殊的环境，SFC我连碰都没有碰，所以我也错过了不少机战作品。但我深深地知道“机战”一定会向世人露出她那最可爱的“回眸一笑”。时光飞逝，上了初中，有幸能玩儿PS、GB。当时入手PS简直就是痴人说梦，只好去街头巷尾的PS店玩上一玩。每个

以上文章为作者个人意见，不代表本刊观点。

年不得不省了省，省下几块钱，只为了PS。不久之后，我终于玩上了期待许久的机战——《超级机器人大战F完结篇》，当PS用它高超的机能加上Banpresto不苟务实的作风便缔造出了史上最强的机器人战略RPG游戏。当我接触之后，才真正了解什么是真正意义上的CG动画，还有那道萦绕在耳边的主题歌“跨越时间”，她终于以更为可人的姿态展现在我们面前，她终于露出了她的“回眸一笑”，心跳加速的感觉，至今未变。

第四章 你追我赶，机战现在进行时

此后，机战作品便层出不穷，我当时是一个100%的“机战迷”，为了机战，我花了大量金钱在PS上，BOSS也十分欢迎我来光顾。但Banpresto被人说“从此消沉”下去了，“机战”似乎成了“量产化”的作品，类型也呈现了多元化、3D射击、3D格斗、ACT等“鸡肋”型作品，换个角度思考，这正说明了Banpresto正走向成熟。我的目光也由家用机市场的乱七八糟转向了掌机市场的一片明朗。我并未放弃对机战执着的热爱，Banpresto也是如此。转眼间机战作品也从GB跳到了GBA，四款GBA上的机战作品诠释了Banpresto对机战的厚望。当我真正接触GBA的时候才发现，小小的屏幕上竟能如此深刻地描绘出战斗时魄力十足的画面，立刻被其所吸引。



第五章 贯彻永恒的主题——爱



随后几年间，家用机市场竞争日益呈现“白热化”。而掌机市场却十分平淡，在平淡下叙述神话，成为了我对机战R的评价。当多蒙与他的恋人使出“爱的石破天惊拳”时，我被深深地感动了……我才真正意识到机战不仅仅是一款出色的战略RPG游戏，其中还包含了丰富的人物，复杂的剧情，以及“爱”这一永恒的主题。回想当初连剧情都含糊不清的机战已经进行到了如今这样，不禁对Banpresto肃然起敬。时光的车轮辗过了2003年，机战作品也跃然到了PS2上，撇开丰富的新系统、多样的人物不谈，光说画面，已经够让机战迷大呼过瘾了。可我却找不到当年打机时的快感，是我不热爱了吗？不，我确难独钟情于GBA上的四款机战作品，尤其是R。



最终章 丰富的机战人生，七彩的掌机生活

2003年，Banpresto引爆了重磅炸弹——D。在炎炎夏日中，使人更为炎热。在GBA上，机战带给了我不少惊奇。使我了解到GBA的可爱之处。是机战引领我到了一片未知的区域，但四处充满好奇。我是多么想在这里探索一切未知。2004年，我希望仍旧有一款机战作品登陆GBA，再一次享受机战的视觉冲击。

随笔：虽然它比不上“怪物级”作品，每一次出货至少100万套的“口袋妖怪”，也比不上Namco的经典“传说”系列庞大的世界观，更没有Konami恶魔城系列小岛文美的画风，但它有强烈的视觉享受，一群热血男儿的阳刚之气。我找到了属于自己的游戏天空，或许这便是游戏给现实中的人们精神上的寄托！再次聆听机战F的主题曲，我竟睡着了……

四川 罗宇翔

以上文章为作者个人意见，不代表本刊观点。

发卖TOP 10

POCKET HYPER RANKING

本期日本最新GBA软件销售排行榜　统计时间：2004年3月9日～2004年4月7日

1 口袋妖怪（火红/叶绿）

NINTENDO | RPG | 2004年1月29日 | 4800日元

—



14万6484本 累计：171万6744本

虽然只是复刻版，但是仍然取得了不俗的销量，口袋妖怪的魅力再次尽显无疑。看来要想动摇任氏帝国的根基，还要先打败这些妖怪才行。

2 FAMICOM 马里奥兄弟

→2

NINTENDO | ACT | 2004年2月14日 | 2000日元

12万6524本 累计：25万8581本

3 FAMICOM 塞尔达传说1

↓3

NINTENDO | RPG | 2004年2月14日 | 2000日元

3万9493本 累计：11万3491本

4 FAMICOM 雪人兄弟

↑4

NINTENDO | ACT | 2004年2月14日 | 2000日元

3万3365本 累计：7万7803本

5 FAMICOM 大金刚

↓4

NINTENDO | ACT | 2004年2月14日 | 2000日元

2万8827本 累计：9万0240本

6 FAMICOM 铁板阵

↑1

NINTENDO | ACT | 2004年2月14日 | 2000日元

2万0878本 累计：5万9259本

7 FAMICOM 炸弹人

↑6

NINTENDO | ACT | 2004年2月14日 | 2000日元

1万9492本 累计：5万8736本

8 热血物语EX

初

ATLUS | ACT | 2004年3月5日 | 4800日元

1万7905本 累计：1万7905本

9 FAMICOM 小精灵吃豆

↓8

NINTENDO | ACT | 2004年2月14日 | 2000日元

1万6742本 累计：5万3063本

10 洛克人EXE4

→11

CAPCOM | RPG | 2003年12月12日 | 4800日元

1万66.9本 累计：85万2809本

★以上销量由全日本1300家以上游戏卖店提供的数据统计而来，与厂商公布的官方销量可能会有微小误差。

救我，我的理想是有一个牧场。到时候请众小编来吃萝卜。哈哈～～

傅力；16；男；311200；浙江省杭州市萧山区城厢街道韩家弄26号601室；兴趣：游戏；

游戏发售表

SOFT Release Schedule

本期日本最新GBA软件发售时间表

统计截止时间：2004年4月(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2004年4月16日	蜡笔小新 呼唤风暴 电影王国大冒险	BANPRESTO	ACT
2004年4月22日	马里奥高尔夫GBA TOUR	任天堂	SPG
2004年4月23日	欢迎来到Pia Carrot！！3.3	Nec InterChannel	ETC
2004年4月23日	洛克人 ZERO3	CAPCOM	ACT
2004年4月23日	宇宙的星路	CAPCOM	ETC
2004年4月23日	西林怪兽	CHUNSOFT	ETC
2004年4月29日	NARUTO火影忍者 最强忍者大集结2	TOMY	ACT
2004年4月29日	SF冒险 ZERO ONE SP	Fuuki	SPG
2004年4月下旬	钢铁帝国from HOT · B	STARFISH	STG
2004年5月20日	光明之魂 购得版	SEGA	RPG
2004年5月28日	茶茶丸Jr.传承记	JALECO	ACT
2004年6月17日	索尼克 ADVANCE 购得版	SEGA	ACT
2004年6月17日	索尼克 ADVANCE2 购得版	SEGA	ACT
2004年6月26日	哈利 · 波特与阿兹卡班的囚徒	EA	AVG
2004年夏	怪物召唤士	アーテイン	ETC
2004年夏	合金弹头ADVANCE	SNKPlaymore	ACT
2004年夏	购物系列第11弹《可爱的金鱼物语》	CULTURE BRAIN	RPG
2004年夏	续 我们的太阳（暂定）	KONAMI	RPG
2004年夏	Get Ride！ amdriver 闪光的英雄诞生！（暂定）	SEGA	ETC
2004年夏	大家的软件系列 动作游戏（暂定）	SUCCESS	ACT
2004年夏	大家的软件系列 围棋（暂定）	SUCCESS	SPG
2004年夏	LEGENDZ 苏醒的龙王传说	BANDAI	ETC
2004年未定	低价格系列《可爱森林的点心君游戏陈列室》（暂定）	CULTURE BRAIN	ETC
2004年未定	MAPLELAND的《魔法屋》+动物角色占卜个性心理学	CULTURE BRAIN	ETC
2004年未定	王国之心 记忆的锁链	SQUARE · ENIX	RPG
2004年未定	球斗士VATTROLLER X	BANDAI	ACT
2004年未定	超级猜谜斗士ⅡX	CAPCOM	ETC
2004年未定	麻雀收藏	CULTURE BRAIN	TAB
2004年未定	EZ-TALK中级篇（暂定）	KeyNet	ETC
2004年未定	GAMEBOY MUSIC（暂定）	任天堂	ETC
2004年未定	MOTHER3（暂定）	任天堂	RPG
2004年未定	马里奥&大金刚（暂定）	任天堂	ACT
2004年未定	马里奥网球 GBA（暂定）	任天堂	SPG
2004年未定	冒险王比特	BANDAI	ETC
2004年未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	SPG
2004年未定	Static Shock	MIDWAY	ETC
2004年未定	正义联盟	MIDWAY	ETC
2004年未定	Ozzy & Drix	Midway	ETC
2004年未定	Super Duper Sumos	Midway	ETC
2004年未定	Sabre Wolf	THQ	ETC

我连续买了11期（其中还有买2—3本的），竟然一次也没有进入边角栏，气死我了！难道你们重女轻男？！
曲鲁靖；16；男；200020；上海市自忠路351号后门；飞月：也许是有一点吧，毕竟物以稀为贵啊！不过，我们以后会注意的！

情报站



www.4757.com 雪樱

■ 预定3月6日于日本公开上映的动画电影「航海王 被诅咒的圣剑」，与本篇一同时上映的短篇动画「航海王 目标！海盗棒球王」中，将会隐藏有3月11日发售的GBA游戏「航海王～棒球大决斗」的游戏秘技。据说该秘技是隐藏在短篇动画中出现的记分牌上，只要在游戏的标题画面输入秘技的按钮，游戏就会产生一些变化。

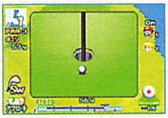
■ 由BANDAI所制作，改编自同名畅销卡通动画作品，预定5月21日发售的这款GBA「机动战士钢弹SEED」，目前确定游戏名称为「机动战士钢弹SEED 朋友与你与战场」，发售日变更为5月13日，定价4800日元，游戏类型为冒险游戏。玩家将扮演原作主角，地球联合军的 煌大和，故事以战舰大天使号为中心来发展，不过也包含像是沙漠之街等户外场景。而游戏中除了原作的剧情之外，还包括原作所没有的原创分支剧情，让玩家能自己决定剧情的走向，并体验原作所没有的各种桥段。「机动战士钢弹SEED 朋友与你与战场」目前开发进度为90%。



■ 由任天堂会社制作，预定 4 月 22 日上市，定价 4800 日元，能与 NGC 版「马里奥高尔夫」连动的 GBA 游戏「马里奥高尔夫 GBA」，日前官方网站正式开张。GBA「马里奥高尔夫」将可与去年九月发售的 NGC 版「马里奥高尔夫」连动，将 GBA 上所培养的选手传输到 NGC 版「马里奥高尔夫」上一起游玩，除此之外本作还收录了承继前作的「故事模式」，能马上开始游戏的「快速游戏」，「多人模式」、「STATES」、「OPTION」、「高尔夫字典」等丰富的游戏内容；而在高尔夫最重要的比赛场地部分，也以 3D 实时演算方式来表现场地的立体感。







除了能与 NGC 版连动之外，本游戏将与无线传输转接器同捆贩售，同捆的无线传输转接器与先前发售的神奇宝贝火红／叶绿版同捆的转接器相同，玩家将不需要受到连接线的束缚，在五公尺的范围内可以与其它玩家联机同乐。http://www.nintendo.co.jp/n08/bmgj/

■ 欧洲任天堂正式宣布，先前已发表预定于2004年第2季度于欧洲发行的GBA游戏「超级大金刚 2」,正式发售日期确定为6月25日。



本游戏为1995年于SFC推出的「超级大金刚 2」的GBA移植版，游戏中将延续之前SFC版的设定内容，玩家将化身为大金刚与迪迪金刚，并为了救出女朋友而展开一场冒险之旅。另外在本作中也预定把前作GBA版中的「DK Attack」模式以及「Funky's fishing」、「Candy's dance studio」等迷你游戏也一并收录其中。

■ chun soft会社成立20周年记念软件第1弹gba用游戏「シレン モンスターズ ネットサル」（魔兽足球育成）的发卖日期提前到4月22日。这个是一个可以使用世界各国的魔兽使用扔石头和各种法术乱斗的足球游戏。另外也可以在育成模式中培养魔物选手和朋友对战。



■ 本来预定在3月25日发售的《星之卡比 镜之迷宫》今天宣布延期了。因为某些原因这次延期后，预定发售日变更为4月15日。喜欢这个游戏的玩家只有等待了……

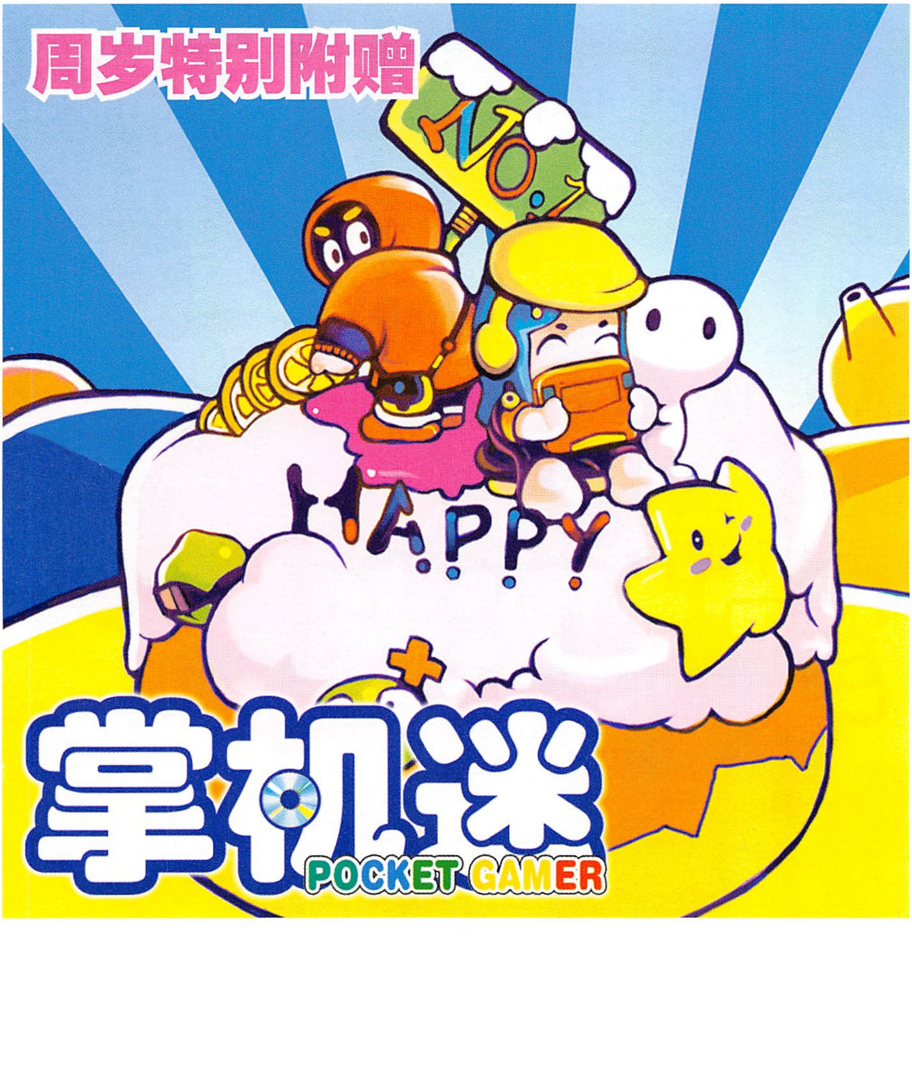
■ 根据英国科技杂志「T3」的预估，「NDS」主机可能是个类似微凸型、有点像个飞碟，可以掀开上盖的掌上主机，而且其中一个屏幕是触控式的，并根据任天堂规划「NDS」主机将有红黄蓝白黑五种造型，如下面照片所示。

到底「NDS」主机的外观是如此吗??!!目前众说纷纭的没有定论，不过对「NDS」主机硬件性能大家的说法倒是一致，根据多家欧洲、北美已经收到「NDS」主机游戏开发套件的游戏厂商表示，「NDS」的硬件机能比SCEI的新世代掌上主机「PSP」弱，3D运算能力为每秒钟12～15万个多边形，约与N64主机相当，而任天堂也打算在E3展直接以「NDS」主机展示N64上的游戏「马里奥64」，当作对「NDS」的性能展现。

虽然我不喜欢在寒冷的茶室神侃，但我不想总在门外干瞪眼，这次可是我第N次被拒之门外（N<11）。—读者
雪人：其实茶室并不冷，因为茶室里的人都有一颗火热的热爱游戏的心！



周岁特别附赠
掌机迷
POCKET GAMER


周岁特别附赠
NO.1
HAPPY
掌机迷
POCKET GAMER

掌机迷 周岁特别光碟

VCD / CD ROM



- PG特别影像记事
- 贺PG周岁动新特别篇
- 流行MV
- 逆转裁判 3 原声
- 实用工具集
- 汉化游戏
- 封神影像（模拟格式）
- 掌机迷周岁特别壁纸

掌机迷 周岁特别光碟

VCD / CD ROM


掌机迷 周岁特别光碟
VCD / CD ROM
■ PG特别影像记事
■ 贺PG周岁动新特别篇
■ 流行MV
■ 逆转裁判 3 原声
■ 实用工具集
■ 汉化游戏
■ 封神影像（模拟格式）
■ 掌机迷周岁特别壁纸
掌机迷 周岁特别光碟
VCD / CD ROM

XG2 TURBO 512M

正式發售!

www.XGFLASH2.com



★ 全新第二代时钟系统，支持我们的太阳!

★ 全球首创8M记忆棒+2M动态缓存双记忆系统。

★ 存档10年不丢失!

★ 市面上最省电的卡带，SP开灯超过10小时!

★ 最新完美全硬件记忆系统，直接支持1M和V124的存档!

★ 全新分区概念，可以随意从中间替换游戏!

★ 硬件完美支持口袋火红和绿叶的时钟及记忆!

XG2 TURBO 512M特约测试员大招募，只需399元即可拥有！详情请见XG论坛。

图书在版编目(CIP)数据

掌机迷/电子游戏软件杂志社编. -北京：人民交通出版社，2004.2

ISBN 7-114-04552-2

Ⅰ.掌...　Ⅱ.电...　Ⅲ.游戏卡-基本知识

Ⅳ.G899

中国版本图书馆CIP数据核字（2004）第006312号

掌机迷

编著：掌机迷工作室

责任编辑：杨捷

正文设计：小伟

出版发行：人民交通出版社

社址：北京和平里东街10号　邮编：100013

电话：010-64216602

印刷：北京新华印刷厂

开本：850mm×1168mm　1/32

印张：18

字数：580千字

版次：2004年3月第1版

印次：2004年3月第1次印刷

ISBN 7-114-04552-2

定价：30元/套

次世代传媒 VGAME.cn

次世代商城

四月特价促销活动火热进行中！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
  邮编：100011　邮购电话：010-64472177

每张汇单邮费一律10元！

购物满80元送可达鸭笔袋!!



从即日起至2004年4月30日(以邮戳日期为准)，凡一次性购买次世代商城周边商品金额满80元或以上者(邮资10元除外)，即可获赠得价值10元的“口袋妖怪～可达鸭”笔袋一个，先到先得，送完为止。

圣嘉电子产品专区 >>>>

该类产品均由圣嘉电子出品并提供质保。
技术支持电话：020-81857548 81291742
论坛网址：www.xinga.com.cn/forum

SP 1400毫安超能锂电池
编号：1247　价格：89元



●是原装电池两倍以上容量

GBA-SP AV立体声接收器
编号：1236　特价：199元



●可通过AV线把SP变成移动影音平台，不带无线收发装置

智能电子分插
编号：1225　价格：65元



●四组AV+两组S端子输入●自动侦测输入信号，高保真还原

PS2 16MB扩充记忆卡
编号：1067　价格：79元



●通过原装卡扩充后可达3倍原装卡容量，

PS2第二代中文金手指
编号：1102　价格：49元



●全中文菜单●内含一张光盘和一块记忆卡●全兼容AR2密码，稳定易用

GBA(SP)第二代中文金手指
编号：1113　价格：79元



●内置600个游戏密码
●可自动搜索主码

SP外置电池盒(充电器)
编号：1124　价格：29元



●使用四节7号电池●通过CE认证●可快速完成GBA紧急充电

SP 700毫安锂电池
编号：1135　价格：59元



●电力强劲耐力持久

GBA三小时电池包连变压器
编号：1146　价格：29元



●为GBA提供强大电力保证

GBASP耳机转换线
编号：1180　价格：19元



●做工精细●可接上更高级耳机

SP迷你扩音器
编号：1191　价格：35元



●固定于GBA上盖，安装简便可靠●外型小巧美观●独立音量调节●立体声效果

SP音箱+风扇
编号：1203　价格：49元



●打机同时感受徐徐凉风，发烧一族必备●音箱与电扇开关独立●使用7号电池两节

GBA 4MB超级记忆棒
编号：1056　价格：49元



●可备份各种卡带的存档●长年不掉档

PS2专用DVD遥控器二代
编号：1045　价格：39元

●全功能实现●内置钮扣电池



GBASP便携包
编号：2024　价格：25元



SP防划防震套
编号：2057　价格：19元



PS2垂直座
编号：2068　价格：15元



热门游戏动漫周边 >>>>

各类游戏动漫相关周边产品在此集结!!更多产品请关注次世代传媒网站：www.vgame.cn

樱大战闹钟
编号：3036　价格：55元



●独有机械式响铃清脆悦耳，仅用一节五号电池，樱迷必备

最终幻想X-2光碟簿
编号：3014　价格：39元



●全不锈钢制，可放10张CD或DVD，打开后呈扇型收纳方式，不伤盘

最终幻想X-2笔记本
编号：3047　价格：48元



●全不锈钢制造，有通用的资讯页和年历页，利于检索，手感贵重

最终幻想X-2打火机
编号：3025　价格：29元



●仿ZIPPO，包装豪华。全不锈钢制作，嵌精美FF-X2图腾，带火石

超大型仙人掌召唤兽毛绒玩具
编号：5016　价格：36元



●《最终幻想》里的超人气大型召唤兽毛绒玩具● 40CM高，做工精细

多罗毛绒玩具
编号：5027　价格：20元



●超可爱的多罗是情人节送给女友的最好礼物，20CM高，精工细制



玩转掌机　没我不行

ISBN 7-114-04552-2
9 787114 045523 >

ISBN 7-114-04552-2
定价:30元/套（本册10元）



玩转掌机　没我不行

ISBN 7-114-04552-2
9 787114 045523

ISBN 7-114-04552-2
定价:30元/套（本册10元）

掌机迷 VOL.12

最新掌机资讯，最绝掌机攻略，最炫掌机周边！ VOL.12

掌机迷

POCKET GAMER



◇研究攻略

龙珠Z悟空斗传

钢之炼金术师·迷走圆舞曲

牧场物语 再研究

银河战士·零点任务 最低收集研究

恶魔城月轮 最短通关记录

勇者斗恶龙3 资料篇

海贼王 棒球全攻略

网球王子2004 金·银

幻想水浒传 极道研究

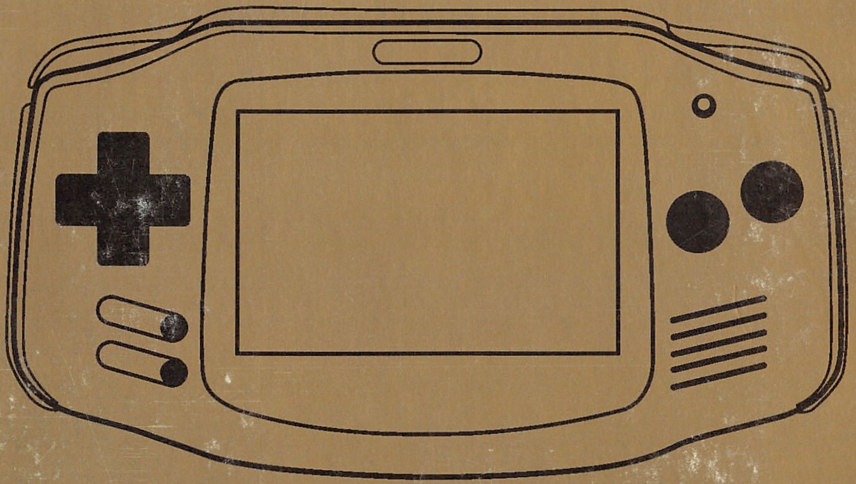
SONIC A3 达人攻略

◇独家特辑

逆转刹那的精彩——解读经典巨作逆转裁判系列

给行货掌机的十二点建议　　机战编年史(续)

POCKET GAMER



玩转掌机　没我不行

ISBN 7-88713-064-6

ISRC CN-M14-03-304-6/V·TP

人民交通出版社 出版

地址：(100013)北京和平里东街10号

定价：15元

北京次世代科技发展有限公司 制作

地址：北京安外邮局75信箱 邮编：100011

掌机迷周年特别版

周年特别版

定价：15元

掌机迷

POCKET GAMER

周年特别版

定价：15元



掌机迷周年特别版

周年特别版

定价：15元